

# CARTHAGE

VOLUME #2 of THE ANCIENT WORLD SERIES



A RICHARD H. BERG GAME DESIGN

## SCENARIO BOOK

Version 1.1 (8-11-06)

### TABLE OF CONTENTS

CR 1.0 はじめに .....	2	7.6 海上輸送 .....	21
CR 2.0 ゲームの備品 .....	2	7.7 港湾設備能力と冬季 .....	22
CR 2.1 マップ .....	2	CR 8.0 地上戦闘 .....	23
CR 2.2 カウンター .....	2	CR 9.0 都市と攻城戦 .....	23
CR 2.3 プレー補助備品 .....	4	CR 10.0 動員力 .....	24
CR 3.0 プレーの手順 .....	4	10.1 ローマ軍団の編成 .....	24
CR 5.0 ローマとカルタゴの政治・指揮体制 .....	5	10.2 ローマ軍の動員戦力配置 .....	25
CR 5.1 ローマ政務官 .....	5	10.3 ローマ軍団の訓練 .....	25
CR 5.2 政務官の選出と配属 .....	7	10.4 カルタゴ軍の動員力 .....	25
CR 5.3 統帥権の延長 .....	10	10.5 カルタゴ軍の能力値 .....	26
CR 5.4 政務官の制限事項 .....	10	CR 12.0 外交 .....	27
CR 5.5 軍指揮官としての政務官 .....	11	シナリオ:	
CR 5.6 元老院 .....	12	傭兵戦争: 紀元前241年 .....	28
CR 5.7 カルタゴの政治体制 .....	13	アガトレス: 紀元前311年 .....	29
CR 6.0 移動 .....	16	ヒエロは英雄? ヒーロサンド?: 紀元前264~263年 .....	32
CR 7.0 上級海軍ルール .....	17	第1次ポエニ戦争: 紀元前264~241年 .....	34
7.1 艦隊および海軍の建造 .....	17	歴代執政官情報および就任年一覧 .....	39
7.2 艦隊指揮官 .....	18	詳細リプレイ .....	40
7.3 艦隊任務 .....	18	Carthageルール索引 .....	46
7.4 海上戦闘 .....	20	Carthage地名索引 .....	48
7.5 襲撃 .....	21		

## (1.0) はじめに

**Carthage** (Ancient Worldシリーズの2番目のモジュール) は、西地中海の支配者を決めるべくローマとカルタゴの間で100年以上の長きにわたって争われた、大きく3つに分けられる戦役の内の最初の1つに加えて、第2次ポエニ戦争の前にシチリアとアフリカの周辺で行われた戦いの一部を再現するものです。

以下のルールはAncient Worldの基本ルールに付け加えて使用します。

## (2.0) ゲームの備品

**Carthage**には以下の備品が含まれています。

22×33インチのゲームマップ1枚 (AW Maps: IT[Italy])  
 17×22インチのゲームマップ1枚 (AW Maps: CR[Carthage])  
 カウンターシート4枚 (合計1120カウンター)  
 プレーヤー補助の図表冊子2冊 (各見開き2枚4ページ)  
 神託イベント表1枚 (2ページ)  
 上級海軍ルール図表カード1枚 (2ページ)  
 ローマ軍政治図表1枚 (2ページ)  
 カルタゴ軍政治図表1枚 (2ページ)  
 カルタゴ軍政治・動員ディスプレイ1枚 (1ページ)  
 ローマ軍ディスプレイ1枚 (2ページ)  
 カルタゴ軍ディスプレイ1枚 (2ページ)  
 ローマ軍都市・港湾ディスプレイ1枚 (2ページ)  
 カルタゴ軍都市・港湾ディスプレイ1枚 (2ページ)  
 Ancient World基本ルールブック1冊 (Ver. 2.0)  
 Carthageモジュール用ルールブック1冊 (Ver. 1.0)  
 10面体サイコロ1個

### (CR 2.1) マップ

マップは、移動の基準となるヘクスと呼ばれる六角形のマスで分けられています。陸地はさらに大きく州と呼ばれる地域にまとめられており、州はゲームにおいて、個々のヘクスよりずっと重要な役割を担っています。

### イタリア

ローマ時代のイタリアの地図は、共和政ローマの全盛期に一般的だった部族や州の分け方に基づいて作られています。ポエニ戦争期、アブリアのような個々の州の多くは独立した地域でいることはできず、ローマの同盟者となっていました。

ローマ政務官の任命と統帥権、および動員の決定といったいくつかの場合に関して、小さな州をもっと大きな行政上（そして任命・統帥権上）の地域に統合しています。イタリアマップ上ではそのような地域は以下の通りです。

- ・**ローマイタリア**：ガリア・シスパダナとリグリア・フリニアテスより南のイタリア本土すべての州で構成されます。
- ・**シチリア**：東西シチリアで構成されます。リバリ諸島とメリタは（東）シチリアの一部です。
- ・**サルジニア**：南北サルジニアで構成されます。
- ・**リグリア**：リグリア・タウリニとリグリア・フリニアテスで構成されます。

イタリア自体は、上記ローマイタリアに加えて、リグリア・タウリニとリグリア・フリニアテス、ガリア・シスパダナとガリア・トランスパダナおよびウェネティアで構成されます。

**コルシカ**とローマイタリアおよびリグリアの西にある**ガリア諸州**はそれぞれ個別の州として扱います。

支配に関する特別ルールは、各シナリオを参照して下さい。

## カルタゴ

[Carthage]マップはゲーム上、カルタゴ、トリポリタナ、ヌミディア、マウレタニアの4つの州に分けられています。カルタゴが実際に国家として規定していたことが分かっている政治的境界線はいささか判別しにくいものなので、[Carthage]マップでは、地形凡例に記載してあるように「地溝」を境界線として用いました。カルタゴは領地の端に防御用の溝を掘ることによって自国の境界を定義していました。実際にどのような防御法であったかは考察の余地がありますが、おそらく「砂上に線を引く（=近づいても良い限界を決める）」ようなものだったと思われます。実際に線を引いた場所はわかりませんが、いくつかの資料から得たとても良いアイデアを元にマップに境界を記載しました。ポエニ戦争のシナリオでは、カルタゴは境界溝の内側から出て行かないと思われるでしょうが、さまざまな状況でヌミディアの町を支配するかもしれません。

付け加えなければいけないのは、この時期や、ローマと戦っている間でさえ、カルタゴは常に、西はヌミディア、南や南東はトリポリタナとして知られるリビア人居住地域などへ、自国を拡大しようとしていたことです。

ヌミディアは、カルタゴとはかなりの対立関係にありました。部隊を供給したことはあるものの、カルタゴとは常に国境問題でもめていました。ポエニ戦争の終わり頃、ヌミディアは偉大な王マシニッサ統治の元、北アフリカの大半を支配しました。

西のマウレタニアは独自路線でとてもうまくやっていました。

アフリカはカルタゴ、トリポリタナ、ヌミディアとマウレタニアの4州で構成されます。

## 海洋

海洋はラテン語で海を意味するmareの名がついた区域に分けられ、（航路を含む）沿岸ヘクスと外洋ヘクスがあります。

## 道路

レベルCの道路はCarthageのシナリオでは使用しません。

### (CR 2.2) カウンター

(第I) ローマ市民部隊 (RL) (第I) 同盟市民部隊 (AL)



これら2ユニットで  
第I軍団が  
構成されます



## 軍団

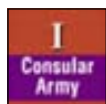
ローマ軍の戦闘ユニットは軍団にまとめられています。軍団は自己完結型の独立した組織で、一定戦力数の歩兵と騎兵で構成されています。Carthageでは、各軍団はローマ市民および同盟都市 (Ala Sociorum) 市民のそれぞれから選ばれた2つの部隊で構成されます。各部隊は区別のため別個のカウンターを有しており、同じ番号の2つの部隊カウンターで1つの軍団を構成します。つまり、ローマ軍プレイヤーは第I軍団を構成するために第Iローマ市民部隊 (RL) と第I同盟市民部隊 (AL) の2つのカウンターを使用します。各部隊の最大戦力は以下の通りです。

- ・**ローマ市民部隊**：軍団歩兵9戦力、軍団騎兵1戦力
- ・**同盟市民部隊**：軍団歩兵9戦力、軍団騎兵3戦力

ローマ軍プレイヤーは、適切な戦力数の戦闘ユニットをそれぞれの軍団カウンターの下に置くか、ローマ軍ディスプレイを使用して下さい。

**ルールに関する重要な注意点：**「軍団」とは、その軍団内に存在するローマ市民部隊と同盟市民部隊の両方の戦闘ユニットを指します。**Rise of the Roman Republic**の第1版ルールでいうところの「double Legion」と同義語ですが、多くの混乱を生んでいたため用語の定義を変更しています。

ゲームデザインに関する歴史的考察：軍団の「名目上」の戦力は、時代や指揮する執政官、戦役や戦闘によって変化しました。しかし、サムニウム戦争期を除いて、「標準的」軍団は歩兵4200名で構成される一方、同盟都市の市民部隊は歩兵6000名まで増強されることもありました。騎兵に関しては、共和政期のローマ市民部隊は間違いなく不足していました。不足していない時（例えば、紀元前279年のアウスクルムにおけるピュロスとの戦いで、ローマ軍団が歩兵の4割に達する数の騎兵を有していた）資料もありますが、その数字はかなり理解しがたいものではありませんが、通常ローマ人は伝統的に馬の扱いに慣れていなかったため、その半数も使いこなせなかったでしょう。



ローマ  
執政官軍マーカー



ローマ  
軍団マーカー



カルタゴ  
軍マーカー

## 軍

ゲームに登場する各勢力は、戦闘ユニットや軍団を表すための軍カウンターが、それぞれ1個は有しています。戦闘ユニットや軍団自体は以下に述べる各軍ディスプレイの対応するボックス内に配置します。非ローマ軍プレイヤーの軍を構成することのできる兵科・戦力数に制限はありません。ローマ軍プレイヤーの場合、執政官軍は2個軍団（とそれを構成する戦闘ユニット）で構成されなければならない、軍団ボックスは法務官の指揮する軍のために使用することができます。どちらのボックスでも、軍団に加えることのできる補助兵や同盟国軍の戦力数に制限はありません。さらに、執政官軍に含まれなかったり、軍から離れて任務を遂行する軍団をマップ上で表す際に使用する軍団マーカーも用意されています。



艦隊カウンター



戦隊カウンター

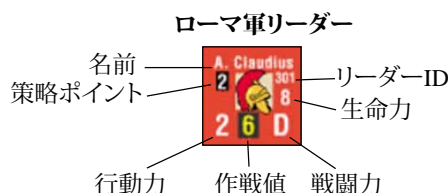


船員能力値  
マーカー

## 戦隊および艦隊

各海軍ユニットは、記載されている値と同じ数の戦隊を表しています。戦隊1戦力はガレー船10隻に相当します。戦隊のガレー船はすべて五段櫓船かすべて三段櫓船とみなされ、カウンターにそのどちらであるか記載されています。

戦隊は常に艦隊に配属され、各艦隊には乗組員の質を示す船員能力値が与えられています。通常、マップ上には艦隊カウンターのみを置き、艦隊を構成する戦隊カウンターと船員能力値マーカーは軍ディスプレイの対応するボックスに配置します。



## ローマ軍リーダー

リーダーに関する詳しいルールは後述します。ここで覚えておいていただきたいのは、各リーダーは3桁のID番号を持っているということです。ローマ軍リーダー達の多くは似たような名前を持っていますが、ID番号を利用することで名前そのものに頼ることなく個々のリーダーの識別が可能となり、ID番号の1桁目を見ることで、そのリーダーの登場する時期またはシナリオがわかります。**Carthage**では第1次ポエニ戦争期を扱っているため、使用するリーダーのID番号は300番台です。

ローマ軍リーダーは、それぞれこの時期に執政官や軍を率いる前執政官、法務官あるいは独裁官として実際に職務を担当した者達です。詳しく知りたい方のために、これら著名な人物達全てのリストも用意しています。

**史実通りの政務官任命：**毎年史実通りに政務官を任命したいプレイヤーはローマ政務官表を利用してください。その場合、政務官選挙はただ官職を埋めるためだけに行うことになります。

**執政官の氏名：**ローマ人は、今日欧米社会がにおける「姓名」と非常に似通った個人の識別方法を使用していました。基本的に、そして若干単純化すると、最初の名前が今でいうところの「名」にあたり、2番目が非常に重要な「氏族」名、3番目がある場合、家系やあだ名もしくは通称を意味しました。「名」は通常単に頭文字で書かれました。多くのローマ人が同じ「名」を与えられていました。たぶん、ジョージ・フォアマンはローマ人でしょう。「あだ名」に関しては、ローマ人は自分たちを結構機知に富んでいると考えていたようです。たとえば、最終的にピュロスを破った執政官は、その大きな出っ歯のためデンタトゥスと呼ばれました。

同じ名前前の執政官が多いことには困惑するかもしれません。ローマ人は「名前」に関してはあまり独創性はなく、子孫が同じ名前を使用することで家系の伝統と貴族のステータスが保たれると考えていました。これは、部族間戦争のころまで元老院と政府を独占していた、少数の貴族階級では一般的な傾向でしたが、アッピウス・クラウディウス・カエクスを皮切りに、初めて元老院の議席を獲得した「新人」と呼ばれる家系が増えるにつれ、多くの平民家系が貴族階級へと成長していきました。迷った時は、駒に書かれたID番号を使用してください。ことわざ風に言うなら「一人のムスを見ればすべてのムスを知ることができる」とったところでしょうか。



## ローマ政務官と統帥権マーカー

カウンターの中にはローマ執政官、前執政官、法務官といったローマの各政務官マーカーと、政務官が任命された担当州を表すマーカーが含まれています。これらのマーカーはリーダーと共に配置し、就任中の官職と任務を示すために用います。詳しくは以降のローマの政治・指揮システムのルールを参照してください。





## カルタゴ軍指揮官

ローマ人が同じような名前を使用していると考えられる方は、カルタゴ軍の名簿を閲覧してはいけません。何人ものハンニバル、ハンノ、ハミルカルその他多くの名前が、同じ家系に存在します（ジョージ・フォアマンはカルタゴ人も？）。彼らを整理しようとしたが、そう簡単なことではありません。利用可能なカルタゴ軍指揮官にID番号を振り、ローマ軍と同様の方法で識別できるようにしました。さらに、リーダーがどの家系に属しているのかも、色つき帯の家計表示マーカーでわかるようにしています。赤の帯がマゴ家、青がバルカ家で、これはカルタゴの政治体制ルールで使用します。

ゲームデザインに関して：カルタゴのリーダーが属していた政治・家系グループは、多くが明らかにできず一部推測ができるのみです。

## (CR 2.3) プレー補助備品

Carthageには、多くのユニットやマーカーのスタックを管理する際に役に立つプレー補助備品がいくつか含まれています。各プレーヤーには軍ディスプレイと都市支配ディスプレイがそれぞれ用意されていて、前者は軍団や軍、艦隊に所属する戦闘ユニットを、後者はさまざまな都市の守備隊を配置します。どちらのディスプレイも両面印刷されており、どのシナリオでどのディスプレイを使用するかかわかっています。

**軍ディスプレイ：**各ディスプレイには軍や艦隊用のボックスがあり、戦闘ユニットや戦隊、他のリーダーやマーカーを配置してマップ上にある軍や艦隊カウンターの内容を示します。非ローマ陸軍と全ての艦隊は単に構成するユニットとマーカーをボックス内に配置します。ローマ陸軍の場合はもう少し複雑で、それぞれのボックスはさらに各軍団用のボックスに分けられていて、そのボックスの中に軍団を構成する戦力を配置します。

例：ローマ軍プレーヤーが新しく第I、第II軍団を編成し、ローマに配置してローマ執政官の執政官軍とします。第I執政官軍のボックスが空いているので、そのマーカーをローマ執政官と共にローマに置きます。第I軍団のローマ市民部隊と同盟市民部隊のマーカーを、第I執政官軍ディスプレイ上段の軍団ボックスに配置します。第Iローマ市民部隊マーカーを置いたボックスの下に軍団歩兵9戦力と軍団騎兵1戦力を、第I同盟市民部隊マーカーを置いたボックスの下に軍団歩兵9戦力と軍団騎兵3戦力を配置します。同様に、第II軍団マーカーと戦闘ユニットを第I執政官軍の2段目のボックスに配置します。最後に、ローマ執政官マーカーを第I執政官軍ボックスのマーカーエリアに置きます。

**都市支配ディスプレイ：**各ディスプレイには軍勢に蓄積した損耗ポイントを記録するボックスがあり、残りの部分には都市の名前か、番号の振られたボックスがあります。ディスプレイに名前が載っている都市に守備隊がいる場合、その部隊をディスプレイ上に配置します。守備隊が存在するけれどもディスプレイに名前がない都市の場合、番号の付いた都市支配マーカーをその都市のヘクスに置き、守備隊はディスプレイ上の同じ番号のボックスに配置します。わかりやすいように、名前の載っ

ている都市は、固有防御力を左上、港湾設備能力を右上に記載しています。その他の都市の固有防御力と港湾設備能力は、シナリオに記載されている都市と港湾の規模によります。

**カルタゴ軍政治・動員ディスプレイ：**このディスプレイは、カルタゴ軍プレーヤーが、政権担当家系や政治的動向、変動する動員レベルとその最大値を記載するのに使用します。

## (CR 3.0) プレー手順

### A. 更新フェイズ

**1. 都市再建セグメント：**荒廃（9.86項）していない州にある略奪された都市の規模が1つ上昇します。

**2. カルタゴ軍能力決定セグメント：**CR 10.53項に従って、すべてのカルタゴ軍能力値が上昇します。

### B. 戦略決定フェイズ

**1. 軍団解散セグメント：**CR 10.18項参照。

**2. 統帥権延長セグメント：**ローマ軍プレーヤーは執政官が前執政官または法務官として、また、法務官は引き続き法務官として公職にとどまるかを決定します（CR 5.3項）。公職を外れた政務官はリーダープールに戻され、選挙の候補者となります。統帥権を延長した政務官はマップ上の現在地にとどまります。彼らの任命と配置は後の選出セグメントで決定します。

**3. 冥王の訪問セグメント：**ローマ軍プレーヤーは、凱旋（CR 5.21/5.22項）もしくは統帥権延長（CR 5.3項）を用いて公職にとどまる全てのリーダーに対してサイの目チェックを行い、リーダー損失表（8.6項）を参照して結果を適用します。

- ・結果がリーダー負傷だった場合、その政務官を取り除き、すべての官職が決定した後にリーダープールに加えます。
- ・結果がリーダー死亡だった場合、そのリーダーはハデスの渡し船に乗って三途の川を渡り、ゲームから取り除かれます。

ゲームデザインに関する歴史的考察：いえ、彼はディズニースタイルの世界に行ってしまったわけではありません。プルートはローマの黄泉の神です。このかなりヘンテコなルールはローマ軍のみに適用されます。彼らがとても多くのリーダーを有しているからです。

**4. ローマ政務官選出セグメント：**ローマ軍プレーヤーは新しく政務官を選びます（CR 5.2項参照）。

**5. カルタゴ政治動向セグメント：**カルタゴ軍プレーヤーは政権を担当している家系（CR 5.71項）を決定した後、CR 5.72項に従って議会の持っている政治見解を決めます。軍や艦隊が存在するのなら、このセグメント中に軍の解散（CR 5.76項）や負傷しているリーダーの復帰などを行うことができます。復帰したリーダーは指揮官不在の軍や艦隊に配属されます。

プレーにあたって：カルタゴ軍プレーヤーはローマ軍プレーヤー1～4のセグメント解決中でもこのセグメントを実行できます。

**6. 戦力増強決定セグメント：**両プレーヤーは、陸軍や海軍の編成・建造や増強、港湾設備能力の拡張（CR 7.72項）などを試みるか決定します。このセグメントにおいて、陸軍と海軍の両方を増強することはできず、陸軍と海軍の両方を編成・建造することもできません。後述のCR 7.16項を参照して下さい。



7. フェイズの最後に沿岸上陸マーカーをすべて取り除きます。

### C. イニシアチブフェイズ

**1. LAMプールセグメント：**各プレイヤーは、登場している各リーダーに割り当てられてた、使用可能なすべてのLAMを、カップもしくは中の見えない容器に入れます。また、攻城戦損耗マーカー3つと、シナリオで指定されているならば神託マーカーも加えます。各プレイヤーは使用する海防官をマップ上に配置し、そのLAMをプールに加えます（CR 7.22項参照）。

**2. イニシアチブ決定セグメント：**どちらかのプレイヤーがカップから無作為にマーカーを1つ引きます。それがLAMか攻城戦損耗マーカーなら任務フェイズ（D）へ、神託マーカーなら神託フェイズ（E）へ進みます。カップにLAMがなくなった場合は、荒廃フェイズ（F）へ進みます。

### D. 任務フェイズ

1. プールからLAMを引かれ、活性化したリーダーを有するプレイヤーは、ルールで認められている（5.5項）どのような行動でも可能です。活性化リーダーが完了状態となったらこのフェイズは終了で、C/2セグメントに戻ります。

2. プールから攻城戦損耗マーカーが引かれた場合、それを解決し、C/2セグメントに戻ります。

### E. 神託フェイズ

プールから神託マーカーが引かれた場合、サイコロを振って神託表を参照し、記載された指示に従います。プールにまだLAMが残っている場合、C/2セグメントに戻ります。

### F. 荒廃フェイズ

**1. 荒廃回復セグメント：**プレイヤーはサイコロを振り、荒廃中の州が回復（6.7項）できるかどうかチェックします。

**2. 荒廃企図セグメント：**望むなら、プレイヤーは州の荒廃を試みる（6.7項）ことができます。

### G. ターン終了フェイズ

**1. 駐留損耗セグメント：**このターンを通して同じ州にとどまったユニットがいる場合、プレイヤーはサイコロを振って損耗の影響をチェックします（6.46項）。

**2. 寄港セグメント：**全ての艦隊は味方の港湾に帰還しなければなりません（CR 7.75項）。

**3. 軍団／船員訓練セグメント：**プレイヤーが行っていた軍団（CR 10.3項）と船員（CR 7.14項）の訓練が終了します。

**4. 戦闘回復セグメント：**軍勢の戦闘後状態（8.56項参照）が改善します。

**5. 勝利判定セグメント：**シナリオの勝利条件を参照し、自動的勝利条件を満たしているプレイヤーがいるかどうかチェックします。いない場合はターンが終了し、再建フェイズ（A）に戻って新たなターンを開始します。



## (CR 4.0) ローマ軍リーダー活性化マーカー

**(CR 4.16)** ローマ軍リーダーには個人のLAMはなく、代わりに政務官LAMを使用します。官職に就いているリーダーの行動力と同じ数の政務官LAMを使用できますが、法務官は行動力に関わらず1個のLAMしか得られないことに注意してください。

プレーにあたって：通常は、執政官2人と1人以上の前執政官が存在します。ローマ軍プレイヤーは、それぞれの官職に就任しているリーダーの行動力合計と同じ数のLAMを受け取ることができます。

**(CR 4.17)** 政務官LAMが引かれた場合、ローマ軍プレイヤーはその官職に就いているリーダーを活性化することができます。対象となるリーダーが複数いる場合、ローマ軍プレイヤーが自由に選ぶことができますが、1つのターン中に、そのリーダーの行動力以上の任務フェイズを行うことはできません。

例：ローマ執政官アクイリウス(1=行動力；以下同様)と地方執政官セルウィウス(2)がいて、フルウィウス(1)とルタニウス(1)の2人の前執政官が存在します。また、1個軍団が法務官M.アティリウス・レグルス(3)に配属されています。この場合にローマ軍プレイヤーがLAMプールに入れるのは、執政官LAMが3個、前執政官LAMが2個、そして法務官LAMが1個となります(レグルスの行動力は3ですが、法務官なので得られるLAMは1個のみです)。

## (CR 5.0) ローマとカルタゴの政治・指揮体制

ゲームデザインに関して：この一連のルールには、ゲームにおける共和政ローマとカルタゴの政治体制に加えて、それと不可分の軍事的要素も含まれています。歴史ゲームにおいて、政治体制の定量化は普通は行われていませんが、この時代に物事がなぜ、どのようにして起こったのかを考える上で、政治手法は他のいかなる要素よりも重要な役割を果たしています。そのため、この項は本ゲームの根幹であり、その点においてルールの分量がかなり膨大で、他の項目よりもより詳細にわたっています。

プレーにあたっての助言：最初のモジュール*Rise of the Roman Republic*を楽しめた方は、ローマの政治体制を扱うことの面白さを感じていることと思います。そうでない方は、とっつきにくく、回りくどく複雑なルールのように感じているのですが、これはちゃんと理に適ったものなので、いったん慣れてしまえばかなり滞りなく進行できるのがわかると思います。もし、何か解決したい問題が生じた場合、*ConsimWorld* - [www.consimworld.com](http://www.consimworld.com) - の、このゲームシリーズのフォーラムに参加することを強く勧めます。そこでは、デルフォイの神託のようではありますが、すべてののに返事が得られ、疑問点を明らかにすることができます。

選出の手続きをわかりやすくするために、「ローマ政務官詳細早見表」を用意しています。ローマ軍プレイヤーは参考にして下さい。

### (CR 5.1) ローマ政務官：ローマにおける統帥権

共和政ローマは毎年2名の執政官を選出しました。執政官は、戦争が起こった場合、通常、法務官や前執政官などのサポートを受けてローマ軍を指揮します。執政官やその他の政務官はほとんどすべて貴族階級の政治家なので、共和政ローマの軍隊は時には、名將の域に届く可能性のほとんどないような三流指揮官や素人の類の人物に任されることもありましたが（しかし、現代では指令官就任の資格を得るには10年以上の軍隊経験、しかも通常は実務の経験を強く要求されます）。実質的には、戦

闘・戦術ドクトリンが歩兵志向型であり、それは（時には文字通り）命懸けで遵守されたため、独創的な適応能力はさほど必要とされませんでした。ローマ軍の指揮官には、他の誰もがそれまで行ってきたことを今後もこなせる能力が必要とされていたのです。ローマの強さはその規律正しい軍団であり、その名誉と責務の意識であり、かなり強固な戦術ドクトリンであり、もっとも重要なのは、その動員力の豊富さにありました。

このゲームの指揮体制に関して、ローマ軍が他の軍隊よりも複雑で階級構造に富んでいます。これはローマの共和政体が大きく関係しており、官職に就くことそのものに対するかなり複雑かつ政治的な要求に起因しています。ローマ軍プレイヤーが任命可能な官職をまとめて「政務官」と呼び、統帥権＝軍隊を指揮する権力（およびゲームでは取り上げる必要のないいくつかの権力）を有しています。ローマ軍プレイヤーが任命できる官職は以下の通りです。



**執政官：**ローマ軍プレイヤーは毎年つまり毎ターン、通常新たなローマ執政官と地方執政官（史実に基づくものではなく、ゲーム用の名称です）の2人を選出します。ローマ執政官は通常イタリア内にとどまり、地方執政官が、必要と思われる地域（普通は特定の州）に派遣されます。各執政官は最大2個軍団までの統帥権を持ちます。執政官に割り当てられた2個軍団で構成される軍隊を「執政官軍」と呼びます。両方の執政官軍が統合され、2人の執政官が共同で（また、時には別個に）指揮することもありました。下位の政務官に配属された軍団を統合することで、より大きな軍隊を指揮することは出来ましたが、制約もありました。



**前執政官：**このゲームにおける前執政官は、通常ローマイタリアの外で、すでに軍隊が存在する地域や州を任された政務官を意味します。前執政官は、実質的に担当州の軍事責任者であり、2個軍団、すなわち執政官軍の統帥権を持ちますが、軍とともに担当の州を離れるためには元老院の許可が必要です。任命可能な貴族たちの中から新たに選ばれるものもありましたが、前執政官の多くは「延長」（実際に選挙で選ばれることなく公職にとどまること）により軍とともに担当の州にとどまりました。例を挙げると、執政官が軍を率いてカルタゴ軍を打ち破るためにシチリアに派遣されていた場合、軍を引き揚げて後任の執政官を任命する（これを行う方が驚きです）よりも、多くの場合、単にその統帥権を延長し、前執政官として軍とともにその地にとどまらせるでしょう。



**法務官：**軍事的緊張状態にある時、しばしば法務官が任命され独立して軍団を指揮し、小規模の戦争に対応することがありました。法務官の統帥権は1個軍団までで、執政官や前執政官の軍に合流して、それらの軍の規模を増加させることができますが、その状態でも自分の軍団に対する統帥権は保持し続けています。軍隊を集中させることの利点を台無しにしてしまうこのちぐはぐな指揮体制は、ローマ人の抱いてきた「王」に対する恐怖心、さらには、誰であれ大軍を率いていると王になってしまうのではないかという恐怖心に根ざしたものであり、この指揮体制は、そのただ一点でのみ意味を持っています。法務官は通常ある軍団の指揮を任されていて、州を担当することは稀でした。しかし、法務官は軍団を率いて自由に行動できたわけではなく、自分の担当する地域に極めて強く拘束されていました。



**独裁官：**非常事態には、ローマでは指揮系統監督のために独裁官を任命することがありました。期間は限られていましたが、独裁官の統帥権は執政官の統帥権に取って代わるものでした。本質的には独裁官のみが統帥権を持っており、その一部を下位の政務官に任せることができると考えてよいでしょう。事態を收拾するために、執政官に戦場で自由に軍を指揮できるように任命された者もいれば、開戦のために選ばれた者もありました。独裁官には、（理論的には）指揮できる軍団の数に制限はありませんが、他の執政官の存在とサポートなしに4軍団を超える軍隊を指揮することは稀でした。歴史的にも、このゲームで扱っている時代にローマ軍が4つを超える軍団で構成されることはありませんでした。



**マギステル・エクィトゥム（騎兵長官）：**独裁官は「補佐」として騎兵長官を指名することが出来ました。独裁官が軍を率いて戦場に赴くときは、騎兵長官はローマにとどまり、独裁官がローマにとどまって共和国の日々の作戦を監督している場合は、騎兵長官が軍の統帥権を代行し、軍を指揮しました。



**首都法務官：**首都法務官は、本質的にはローマ守備隊の指揮官ですが、第2次ポエニ戦争の頃から首都軍団を指揮するようになりました。緊急時におけるさまざまな対処以外の首都法務官の主要な任務は、軍団を訓練することです。第2次ポエニ戦争以前のシナリオにおいては、首都法務官の権限は極めて制限されています。

**副官：**ローマイタリアから国外の州の軍団に増援を送る際、法務官や前執政官の代わりに副官を使用することができます。



**統帥権もしくは軍隊指揮権限：**ローマの政務官は元老院の許可の下で統帥権を保持していました。以下に示すように、各政務官が統帥できる軍団の数は就任している官職により決まっていた。一般的に政務官が統帥権を行使できるのは、通常は自分の担当である（シナリオに記載されている）特定の州や地域ですが、元老院の許可なしにその場所を離れることも禁じられていました。一旦ある政務官に配属された軍団がそのターン中に可能なことは、統帥権を持つその政務官に指揮されるか、もしくはより上位の指揮系統にある政務官と合流するかのどちらかです。各政務官が指揮することのできる軍の最大規模は以下の通りです。

- ・ **独裁官／騎兵長官：**2個執政官軍（4個軍団）、または規模に関わらず1個艦隊
- ・ **執政官：**1個執政官軍（2個軍団）、または規模に関わらず1個艦隊
- ・ **前執政官：**1個執政官軍（2個軍団）、または規模に関わらず1個艦隊
- ・ **法務官：**1個軍団、または戦隊5個以下で構成される1個艦隊
- ・ **首都法務官：**ローマ守備隊
- ・ **海防官：**戦隊2個以下で構成される1個艦隊

ゲームデザインにおける歴史的考察：実際に、独裁官が騎兵長官のどちらであっても、戦闘を行っているものがすべてのローマ軍を指揮しました。上記の制限は、ゲームにおける側面と、実際に大軍を率いることを反映する側面の二つを表しています。

執政官や前執政官の指揮下にある2個軍団は執政官軍とみなします。一般的にその2個軍団はマップ上で一緒に置かれていますが、そうしないといけないわけではありません。重要なのは、その2個軍団は、そのターン中は配属された政務官の直接の指揮を受け



ということだけです。加えてこれらの2つの軍団は、どちらか、もしくは両方が除去されたり解散されたりするまでは執政官軍を構成し続けることになります。

重要な注意事項: 執政官軍という用語はルールの中で頻回に用いられます。ルールで執政官軍といった場合は、特定の執政官や前執政官が統帥する2個軍団を指します。

例: 第1次ポエニ戦争シナリオ開始時、ローマ執政官アッピウス・クラウディウスが第I軍団と第II軍団を統帥しています。クラウディウスの執政官軍(第I執政官軍)はこの2個軍団で構成されます。クラウディウスだけがこの2つの軍団を直接指揮し、任務を遂行したり、迎撃や回避行動を行ったりすることができます。ローマ執政官なので元老院の許可なくローマイタリアを離れることはできませんが、シナリオ説明にあるように、開始時にすでにローマを離れる許可を得ています。シチリアに行くべきではありませんが、クラウディウスは望むところに自由に移動することができます。

歴史的考察: 軍団の番号(IやIIなど)は、帝政時代のように固定されたものではありませんでした。執政官軍の番号は自由に変更可能です。番号はただ単に、その政務官の指揮下にある2個軍団がローマ軍ディスプレイボックス上でわかりやすくするためのものです。

## (CR 5.2) 政務官の選出と任命

**手順:** ローマ軍の選出セグメント(B/3)の開始時に、ローマ軍プレイヤーは選出資格を有するすべてのリーダーをカップに入れます。シナリオ初期配置に記載があり、かつ、ゲームから除去されていなければ、直前のターンで官職に就いていたとしても、官職の延長(CR 5.3項)を行わなかった者はすべて有資格リーダーです。これはローマ軍プレイヤーにとって政務官を選出する際の政務官プールといえます。

以下に記す方法に従って政務官は選出され、その統帥権を確立します。執政官2人と首都法務官は毎ターン必ず選出されなければなりません。それ以外の政務官は、この章に記載するルールに従って、必要に応じて選出されます。

政務官を選出するときは、ローマ軍プレイヤーは政務官プールから無作為にリーダーを引きます。1回引くごとに、ローマ軍プレイヤーは官職の統帥権に応じた適切な軍隊を配属し、もし可能であれば、担当する州を決定します。一つの軍団が配属されるのは一人の政務官に対してのみです。

**選出の順番は以下の通りです。**

1. 独裁官(緊急時のみで、ターン中の選出もありえます)
2. 騎兵長官(緊急時のみで、ターン中の選出もあり得ます)
3. ローマ執政官
4. 地方執政官
5. 前執政官
6. 法務官
7. 首都法務官

ゲームデザインに関して: 執政官を別々に選出することは、ローマがイタリア外にまで発展していった第2次ポエニ戦争以降はなくなりました。第2次ポエニ戦争開始時から、すべてのシナリオにおいてローマ軍プレイヤーは地方執政官を2人選出し、彼等には、元老院が(すなわちプレイヤーが)最も必要と判断した地域を担当させてください。

プレーにあたって: リーダーが就いている官職と担当している州を記録するマーカーが用意されています。州のマーカーは、政務官が現在いる州と担当州が異なる時に必要となります。これらのマーカーは、マップ上のリーダーの下に置か、ローマ軍ディスプレイの適切な執政官軍の場所に置きます。執政官軍のマーカーはリーダーと一緒にマップ上に置きます。



**(CR 5.21) ローマ執政官:** ローマ執政官は、ローマ軍プレイヤーが政務官プールからリーダー1名を無作為に引いて選出します。それ以外にも、前年(=前のターン)に凱旋(CR 5.47項)の榮譽に浴した法務官以外の政務官がいる場合には、ローマ軍プレイヤーはそのリーダーをローマ執政官に任命することができます。この決定は任意であり、強制ではありません。非常事態(CR 5.28項)に独裁官(CR 5.26項)選出を行うのであればローマ執政官が政務官の中で最初に選出されます。ローマ軍執政官は毎ターン必ず選出・任命されなければなりません。ローマ執政官の持つ統帥権は以下のうちのいずれかです。

- **陸軍:** 前のローマ執政官の執政官軍。この軍がどこに存在しているかは問いません。もし、解散(CR 10.18項)していた場合、ローマ軍プレイヤーはCR 10.16項に従って、直ちに新しい執政官軍を編成しなければなりません。前任のローマ執政官が軍を指揮していない場合や、指揮する軍とともに包囲を受けていて引き継がない場合には、すでに編成されている別の執政官軍を配属することができます。
- **海軍:** 建造中のものも含め、マップ上にある1個艦隊。

**配置場所:** 配属された執政官軍または艦隊と共に配置します。軍や艦隊を配属していない場合はローマに配置します。

### 制限事項:

1. ローマ執政官が、ターン中に陸軍から海軍、またはその逆に統帥権を変更(CR 5.43項)するには元老院の許可が必要です。許可された場合、ローマ執政官の手放した軍または艦隊を統帥するために前執政官1人を選出・任命することが可能となります。
2. ローマイタリア外への移動や、今いる州からローマイタリアへ帰還する以外の移動には元老院の許可が必要ですが、艦隊の指揮時には適用されません。
3. ローマ執政官のままの統帥権延長はできません。執政官軍または艦隊を統帥する前執政官、もしくは1個軍団/艦隊を統帥する法務官としてであれば統帥権の延長が可能です。

例: ローマ軍プレイヤーがローマ執政官としてC.フリウスを引きました。前のローマ執政官C. アウレリウスは第I・第II軍団(第I執政官軍)を指揮してコルシカにおり、その統帥権は延長されています。また、ローマ軍はオスティアに艦隊も有しています。ローマ軍プレイヤーは、フリウスにアウレリウスの執政官軍を配属させることができ、その際はフリウスはこれらの軍団の少なくとも1個とともにコルシカに配置されます。前のローマ執政官の軍団が2個とも存在しているので、ローマ軍プレイヤーはフリウスに別の軍を割り当てることはできません。フリウスがコルシカで任務を行うことや、ローマに帰還することには制限はありません。コルシカを出てローマイタリア以外の地域へ移動するには元老院の許可が必要です。別の選択肢として、フリウスにはオスティアの艦隊を配属し、後の選出セグメントでコルシカの陸軍を統帥する前執政官を選出することもできます。



**(CR 5.22) 地方執政官:** 地方執政官は、ローマ軍プレイヤーが政務官プールからリーダー1名を無作為に引くことで選出されます。それ以外にも、前のターンに凱旋(CR 5.47項)の榮譽に浴した法務官以外の政務官がいる場合、ローマ軍プレイヤーはそのリーダーを地方執政官に任命することができます。この決定は任意で、強制ではありません。非常事態(CR 5.28項)に独裁官(CR 5.26項)選出を行うのであれば、地方執政官は毎ターン必ず選出・任命されなければなりません。地方執政官には次のうち1つの統帥権を与えなければなりません。



- ・**陸軍**：前の地方執政官の執政官軍。この軍がどこに存在しているかは問いません。もし、解散（CR 10.18項）していた場合、ローマ軍プレイヤーはCR 10.16項に従って、直ちに新しい執政官軍を編成しなければなりません。前任の地方執政官が軍を指揮していない場合や、指揮する軍とともに包囲を受けていて引き継がない場合、または、その軍がすでにローマ執政官（CR 5.21）に配属された場合は、すでに編成されて存在している別の執政官軍を配属することができます。地方執政官は州を担当させなければなりません。担当可能な州は、配置された州または、ローマイタリア外の任意の州です
- ・**海軍**：建造中のものも含め、マップ上にある1個艦隊

**配置場所**：配属された執政官軍または艦隊と共に配置します。軍や艦隊を配属していない場合は担当の州に配置します。

#### 制限事項：

1. 地方執政官が、ターン中に陸軍から海軍、またはその逆に統帥権を変更（CR 5.43項）するためには元老院の許可が必要です。許可された場合、地方執政官の手放した軍または艦隊を統帥するために前執政官1人を選出・任命することが可能となります。
2. 担当州外への移動や、担当州へ帰還する以外の移動には元老院の許可が必要ですが、艦隊の指揮時には適用されません。
3. 地方執政官のままでの統帥権延長はできません。執政官軍または艦隊を統帥する前執政官、もしくは1個軍団／艦隊を統帥する法務官としてであれば統帥権の延長が可能です。

例：先の例を用いて話を続けます。ローマ軍プレイヤーは地方執政官としてC.ルタニウスを引きました。第III・第IV軍団（第II執政官軍）を統帥して、シチリアに滞在していた前の地方執政官L.イウニウスは、三途の川を渡ってしまい、ゲームから取り除かれています。フリウスのコルシカへの配置が決まっているので、ルタニウスの選択肢は、艦隊を指揮させるか、シチリアの地方執政官軍の統帥権を与えるかのどちらかです。ローマ軍プレイヤーは地方執政官軍を統帥させることにし、ルタニウスは1個もしくは2個軍団とともにシチリアに配置されました。ルタニウスの担当州はシチリアか、ローマイタリア外の別の州にしなければなりません。



**(CR 5.23) 前執政官**：前執政官は、執政官軍や、執政官（もし任命されているなら独裁官／騎兵長官も）の統帥する執政官軍に組み込まれていない軍団の指揮を行います。前執政官は、指揮官のいない艦隊を指揮する提督として選出または選択されることもあります。ローマ軍プレイヤーが前執政官1名を任命する方法は以下の通りです。

- ・政務官プールから無作為にリーダーを1人引く
- ・存在場所に関わらず、統帥権を延長した前ターンの執政官
- ・これまでに凱旋の栄誉に浴したことがあるリーダー

前執政官に与えなければならない統帥権は以下の通りです。

**陸軍／海軍**：1個執政官軍、または執政官軍を構成していない2個軍団。もしくは指揮官のいない艦隊か指揮官が異動となった執政官軍／艦隊（これはターンの途中に発生する可能性があります。CR 5.43項参照）。執政官軍を構成していない2個軍団が配属された場合、これがこの前執政官の執政官軍となります。

**配置場所**：配属された執政官軍または艦隊とともに配置。執政官軍とともに配置する場合、配置された州が担当の州となります。しかし、統帥権を延長した前執政官の場合、担当していた州をそのまま引き継ぐか、ローマイタリア外の州を新たに担当します。

#### 制限事項：

1. ターン中に陸軍から海軍、またはその逆に統帥権を変更することはできません。
2. 担当州外への移動には元老院の許可が必要ですが、艦隊の指揮時には適用されません。
3. 地方執政官のままでの統帥権延長はできません。執政官軍または艦隊を統帥する前執政官、もしくは1個軍団／艦隊を統帥する法務官としてであれば統帥権の延長が可能です。

全ての執政官軍、および執政官軍を構成していない2個軍団のグループ（どのようにグループ分けするかはプレイヤーの自由です）は、必ず前執政官に配属しなければなりません。艦隊にはこの制約は適用されません。ローマ軍プレイヤーは、指揮官不在の艦隊のために前執政官を選出する必要はありません。

例：地方執政官C.ルタティウスがオスティアの艦隊を指揮し、ローマ執政官のC.フリウスはコルシカで軍を率えています。ローマ軍プレイヤーはシチリアの地方執政官軍のために前執政官を選出する必要が生じました。利用可能であったC.アウレリウスが統帥権を延長し、第III・第IV軍団（第II執政官軍）を配属されてシチリアに派遣されました。アウレリウスは元老院の許可なくシチリアを離れることはできません。



**(CR 5.24) 法務官**：前執政官選出した後、リーダーのいない単一の軍団、もしくは配属可能な規模（5戦隊以下：CR 5.1項参照）の艦隊が存在する場合に法務官の選出を行ないます。

法務官を任命する方法は以下の通りです。

- ・政務官プールから無作為にリーダーを1人引く
- ・（現在いる場所に関わらず）執政官や法務官の統帥権延長
- ・これまでに凱旋の栄誉に浴したことがあるリーダー

法務官に与えられる統帥権は以下の通りです。

**陸軍**：1個軍団。ターン中に選出されることもあります。

**艦隊**：5戦隊以下で構成される艦隊。ターン中に選出されることもあります。

**配置場所**：配属された陸軍または艦隊と一緒に配置します。配置された州が担当の州となりますが、執政官や法務官から統帥権を延長した場合、新しい州を担当させることもできます。

#### 制限事項：

1. ターン中に陸軍から海軍、またはその逆に統帥権を変更することはできません。
2. 担当州外への移動には元老院の許可が必要ですが、艦隊の指揮時には適用されません。
3. 現在の法務官職と配置場所を変更することなく統帥権延長が可能です。
4. 行動力に関わらず、LAMプールに加えることのできる各法務官のLAMはリーダー1人につき1個のみです。すなわち、法務官の在任中は行動力は1に制限されます。

5. ローマ軍の選出セグメントで選出できる法務官は1名までです。しかし、任務フェイズで編成された軍団が奇数であったり、神託イベントの結果1個軍団が編成されたりした場合にはこの制限を超えて法務官を任命することができます。

1個だけの単独軍団は法務官に配属しなければなりません、ローマ軍プレイヤーは、艦隊の指揮に必ずしも法務官を使用しなければならないわけではありません。

例：先ほどの例を続けます。ローマ軍プレイヤーが戦力決定フェイズ中に軍団を1個編成しました。ローマ軍プレイヤーはその軍団を統帥する法務官を直ちに選出しなければなりません。凱旋式を行ったことのあるリーダーがいなかったため、プールからM.アティリウスが引かれ、法務官として選出されました。アティリウスの行動力は「3」ですが、法務官であるため1個のLAMしか受け取ることができません。ローマ軍プレイヤーは新しい軍団をタレントゥムに置いて、カラブリアを担当州とし、アティリウスと一緒に赴任させました。アティリウスは元老院の許可がなければカラブリアを離れることはできません(以下のCR 5.29項参照)。



**(CR 5.25) 首都法務官：**首都法務官は毎ターン必ず、すべての政務官の中で最後に選出されます。ローマ軍プレイヤーは政務官プールから無作為に1名のリーダーを引きます。首都法務官はローマ守備隊の統帥権を持ち、担当「州」は自分のいるローマ都市内です。首都法務官がローマ市を離れることができるのは、非常事態 (CR 5.28項) で、しかも元老院の許可を得たときだけです。彼は元老院の許可なくローマ市内に入ることのできる唯一の政務官です。首都法務官にはLAMはありません。



**(CR 5.26) 独裁官／騎兵長官：**ターン開始時に非常事態 (CR 5.28項) が存在する場合、政務官の中で独裁官が最初に選出されます。ターン中に非常事態が発生した場合は、ローマ軍プレイヤーは次に引いた政務官の行動の最後に独裁官と騎兵長官を任命します。政務官プールから無作為にリーダーを1名引いても、凱旋式を行ったことのあるリーダーを選択しても構いません。

ローマ軍プレイヤーは独裁官を戦場に派遣することも、ローマにとどまらせることもできます。もし独裁官が戦場に赴いた場合、騎兵長官が統帥権なしでローマを担当します。独裁官は戦場に行かずにローマにとどまり、騎兵長官が代わりに戦闘を指揮する場合、騎兵長官には独裁官と同様の統帥権を与えられます。

独裁官がローマにとどまる場合、元老院の許可を得るためのあらゆるサイの目から独裁官の行動力を引くことができます。

独裁官 (または騎兵長官) が戦闘を指揮する場合、その統帥権は以下の通りです。

**陸軍：**独裁官／騎兵長官は2個執政官軍を指揮することができます。あるいは全く軍隊を持たずに、指揮階級 (CR 5.51項) を利用して、他の政務官の軍を統合して指揮することもできます。

**艦隊：**独裁官／騎兵長官には1個艦隊を配属できます。あるいは全く艦隊を持たずに、指揮階級 (CR 5.51項) を利用して、他の政務官の艦隊を指揮することもできます。

独裁官／騎兵長官は、ターン中に陸軍から海軍、またはその逆に統帥権を自由に変更できます。しかし、ローマ軍の選出フェイズに任命された独裁官／騎兵長官には、特定の軍または艦隊を配属しなければなりません。

**配置場所：**配属された執政官軍か、他の執政官軍や軍団とともに配置します。(軍を率いてローマ市内に入ること以外は) どこに移動するにも元老院の許可を得る必要はありません。

プレーにあたって：一般的に、より柔軟性を持って運用するには、独裁官／騎兵長官に特定の統帥権を持たせずに配置するべきで、ローマ軍は通常そうする傾向にあります。

騎兵長官は、政務官プールにいる独裁官のID番号から5番以内のID番号を有するリーダーの中から、ローマ軍プレイヤーが自由に選びます。騎兵長官の統帥権は独裁官と同様です。

プレーにあたって：従って、ローマ軍プレイヤーには独裁官選出に際し、面白い選択ができます。すなわち、優秀なリーダーを戦闘に使用するべきか？それともローマにおいて万事を取り仕切るべきか？ということです。

例：やや小心者のワレリウス[ID:307]が独裁官に選出されました。ローマ軍プレイヤーは戦闘向きの騎兵長官が必要と判断し、C.ドゥイリウス[ID:310]を選択して、ワレリウスをローマにとどめておくことにしました。ローマ軍プレイヤーは、ドゥイリウスには直接は軍や艦隊を指揮せず、2個執政官軍の一つが存在するシチリアに配置しました。ドゥイリウスは、指揮階級上の自分の地位を利用して、規定通りに選出される政務官に配属される軍団を指揮することができます。

**(CR 5.27) 海防官：**CR 7.22項にあるように、小さな艦隊を指揮する無名のリーダーです。海防官は選出手順を踏むことなく、決められた制限範囲内であれば、必要になったら何時何処でも自由に任命することができます。しかし、任命できる海防官の数は用意されているカウンターの数までです (CR 7.24項にあるように緊急時の海防官任命は例外です)。提督の指揮する艦隊が海防官戦隊と合流した場合、海防官は取り除かれます。

言語学的・歴史的考察：通常、「*duumvir*」と言えば2人の政務官のことを指します。この単語はラテン語の合成語で、おおざっぱに言うと「二頭」という意味です。カエサルの上三頭政治を連想させますが…。

**(CR 5.28) 非常事態：**独裁官は、ターン開始時やターン中に非常事態が生じたら選出することができます。また、非常事態の程度によっては必ず選出しなければならない場合もあります。

**軽度非常事態：**ローマ軍プレイヤーは以下のいずれかの状態になったら独裁官を選出することができます。選出は任意です。

- ・執政官軍以上の規模の軍が陸上戦闘で大敗北 (8.52項参照) を喫し、30%以上の戦力を失った
- ・敵の軍勢にローマイタリア内の中／大都市を2個以上占拠されている

**高度非常事態：**ローマ軍プレイヤーは以下のいずれかの状態になったら独裁官を必ず選出しなければなりません。

- ・敵の軍勢がローマから3ヘクス以内にある都市 (例：リエテの町) を占領している
- ・損害の程度に関わらず、1年の間に陸上戦闘で2回の大敗北を喫し、その内の少なくとも1回が執政官軍の大敗北である
- ・ローマが包囲されている

非常事態が前のターンに起こっていたり、そのターンの開始時に生じている場合には、独裁官はローマ軍の政務官選出セグメ



ントに選出されます。戦闘結果に関しては、現在もしくは直前のターンに生じた敗北だけが非常事態の判定に用いられます。

ターン中の独裁官選出は、ローマ政務官が活性化して（LAMが引かれ任務フェイズを行って）いなければなりません。この場合、独裁官選出はその政務官の行動の最後に行われます。独裁官（もしくは騎兵長官）がターン中に選出された場合、そのターンにLAMプールに加えることのできるLAMは行動力から1を引いた数ですが、最低でも1個は加えることができます。

独裁官や騎兵長官の選出手順はCR 5.26項に従ってください。

**(CR 5.29) 新軍団／新艦隊：**新たに編成された軍団は直ちに指揮官の元に配属される必要があります。その配属先は次の中から1つを選びます。

- ・解散した執政官軍と置き換えるために編成された場合、選出された執政官に配属（CR 5.21, 5.22「陸軍」の項）
- ・2個軍団が同時に編成された場合、統帥権を与えられずに選出された執政官がいればその執政官に配属
- ・2個軍団が同時に編成された場合、前執政官を選出して配属
- ・1個軍団が編成された場合、法務官を選出して配属

CR 5.21, 5.22項の執政官の配置と制限の内容は、執政官が新しい軍を配属された時にも有効です。前執政官と法務官が政務官プールから無作為に選出され、軍団とともに配置されてある州を担当する場合、配属された軍団とともにその州に可能な限り急いで、まっすぐ移動しなければなりません。担当できる州がない場合、その前執政官と法務官の統帥権は新しく編成された軍団が配置された州に限られます。選ばれた州や軍団が編成された州がローマイタリア内であった場合、統帥権は個々の州に限定されます。

例：1個軍団がターン中に編成されました。ローマ軍プレイヤーはこの軍団を指揮する法務官としてプールからリーダーを引き、ルカニアを担当の州としました。法務官は、活性化したら軍団とともにルカニアに向かい、そこにとどまらなければなりません。他の場所に移動するには許可を受ける必要があります。

ローマ軍プレイヤーが5戦隊以下の艦隊を建造した場合、即座に政務官プールからリーダーを1人引いて、この艦隊の指揮官である法務官を選出することができます。法務官は艦隊と一緒に配置され、その艦隊の統帥権を与えられます。別の法務官がすでに存在しているのであれば、艦隊の指揮官として新たに法務官を選出・任命することはできません。

例：エトルリアにいる第VI軍団が法務官の指揮下にあります。ローマ軍プレイヤーは、ヒスパニアからこの地域を通して敵が侵入してくるのを心配してエトルリアに増援を送ることを決め、新たな2個軍団、第XIおよび第XII軍団を編成してローマに配置しました。そして、プールから無作為に引いたリーダーを前執政官に選出し、その2個軍団を配属しました。この2個軍団は前執政官の執政官軍となります。ローマ軍プレイヤーはその前執政官の担当州をエトルリアにしました。その後、ターンが進んだら、前執政官はエトルリアに向かうことになります（元老院の許可がなければエトルリア以外では任務を行うことはできないのですが、エトルリアに移動する際はその限りではありません）。エトルリアに到着したら、前執政官として、部下となった法務官の指揮する1個軍団を合わせた3個軍団を配下に置くことになります。

## (CR 5.3) 統帥権の延長

**(CR 5.31)** ローマ軍プレイヤーは統帥権延長セグメント（B/2）の際、現在官職についている政務官がそのターンも引き続き官職にとどまるかどうかを決めなければなりません。この過程を統帥権の延長といいます。政務官の統帥権を延長するには、ローマ軍プレイヤーは単にその旨宣言するだけで構いません。

**(CR 5.32)** 政務官が統帥権を延長できるのは以下の場合です。

- ・執政官は延長後は前執政官として、CR 5.21, 5.22項に従って、現在率いている軍の指揮を続けたり、他の場所にいる別の軍をあらたに担当したり、または現在の艦隊を引き続き指揮することができます。統帥権延長を行った執政官は軍団や艦隊を統帥する法務官に就くこともできます
- ・法務官は延長後も法務官として現在率いている軍団または艦隊をそのまま指揮することができます
- ・政務官がその指揮下の軍と共に包囲されている場合、統帥権は自動的に延長されます（CR 5.34項）

プレーにあたって：独裁官（もしくは騎兵長官）、前執政官、首都法務官は統帥権を延長することはできません。

ゲームデザインに関して：上記の制限は第1次ポエニ戦争時までのローマ政体の実態を反映しています。

**(CR 5.33)** 配属されている軍団がすべて除去されている、もしくは解散している政務官も統帥権延長は可能です。延長しなかった政務官はマップから取り除き、政務官プールに戻します。

**(CR 5.34)** 政務官とその指揮下の軍隊が一部でも、包囲されている都市（9.0項）の中にいる場合、統帥権を延長して都市内にとどまらなければなりません。統帥権を延長した場合、執政官と前執政官は前執政官、法務官は法務官の身分となります。軍を率いている独裁官もしくは騎兵長官の場合、前執政官の身分での延長となります。延長しない場合、攻城戦が解決するまで包囲された都市にとどまり、解決した時点で（死亡せず、捕虜などにもなっていないければ）政務官プールに戻されます。独裁官および騎兵長官は、攻城戦が解決するまでの間、都市内に存在する、指揮官不在の全ユニットの指揮を行うことができます。

## (CR 5.4) 政務官の制限事項

**(CR 5.41)** ローマ政務官は、担当の州、もしくは最初に配置された州の中であれば、指揮下の陸軍を率いて自由に任務を遂行することができます。担当の州や最初に配置された州を離れる際は通常元老院の許可が必要です。提督が自分の艦隊を率いて任務を行う際には元老院の許可は必要ありません。もし、移動任務によって、自発的に停止することなく、指揮下の軍団とともに担当の州へできる限り速やかかつまっすぐに移動するのであれば、元老院の許可なく、いつでも行うことができます。

**(CR 5.42)** 艦隊を配属されているローマ政務官の場合、艦隊を率いる任務のみが可能で、陸上ユニットとともに任務を行うことはできません（CR 5.43項は例外です）。陸軍を配属されている場合は海上輸送時（CR 7.6項参照）のみ艦隊を指揮することができます。海防官以外の艦隊指揮官をすべて提督と称します。法務官以外の提督が率いることのできる艦隊の規模に制限はありません。法務官の場合、指揮可能な艦隊の規模は5戦隊までです。ローマ軍プレイヤーは、支配している主要港の数より多くなるような提督の選出・任命・統帥権延長はできません。独裁官と騎兵長官は常に提督とみなされますが、特定の艦隊を配属されない限り、上記の主要港数制限の中には含まれません。



**(CR 5.43) 統帥権の変更：**両執政官は任務フェイズ中に陸軍から海軍、またはその逆に統帥権を変更することが可能です。そのためにはまず元老院の許可を得る必要があります。許可されたら即座に、統帥権を手放された陸軍または海軍を指揮する前執政官を選出します。執政官はすぐに新しい軍を率いて任務を行うことができます。独裁官／騎兵長官は統帥権変更にあたって元老院の許可を得る必要はありません。

**(CR 5.44) 最高司令官：**独裁官（または騎兵長官）が戦闘に加わっている場合、最高司令官にのみ認められている任務の実行に関して、独裁官（もしくは騎兵長官）を最高司令官とみなします。独裁官が任命されていないのであれば、動員任務に関してはローマ執政官を、それ以外の任務については両方の執政官を最高司令官とみなします。

**(CR 5.45) 指揮の制限：**ローマ政務官が指揮することができるのは、統帥権を与えられた軍団（5.1項参照）と補助兵（CR 10.15項）、および同盟国の軍隊のみです。しかし、どの政務官も以下に示す指揮階級の制限（CR 5.5項）に従えば、他の政務官の軍隊を統合・指揮することができます。

**(CR 5.46) 首都法務官：**首都法務官には以下に挙げるいくつかの特殊な能力と制限があります。

- ・非常事態でなければ都市を離れることはできず、その際も、元老院の許可（CR 5.6項）が必要です。
- ・ローマの外で遂行することのできる唯一の任務は指揮官と軍勢の移動のみです。攻撃を受けた場合には通常通り防御することができます、回避の試みも行うことができます。
- ・専用のLAMはなく、活性化は執政官のLAMで行います。
- ・ローマ守備隊の指揮を行います。
- ・法務官の任命数制限には含まれません。
- ・軍団の訓練（CR 10.3項参照）を行います。

**(CR 5.47) 凱旋式：**ローマのリーダーにとって、戦いに勝利して凱旋式を行うことは官職に再選出されるために重要でした（CR 5.21, 5.22および5.24項参照）。凱旋式は、ある政務官の率いる軍隊がゲーム中に以下のすべての条件を満たして勝利した場合に執り行うことができます。

- ・戦闘に勝利（8.51項）、もしくは強襲か損耗で攻城戦に勝利
- ・ターン中に与えた損失が歩兵10戦力または戦隊5戦力以上
- ・軍隊を率いてローマへ帰還。そのためには、まず軍隊とともにローマに隣接するヘクスに移動し停止します。それから軍隊をローマの外に残して自分だけローマ内に移動します。この際、任務は自動継続となります。いったんローマに入ったら、終了となり、以後そのターン中は活性化することはできません（月桂冠の戴冠や元老院議員による祝福で忙しいためです）。

**(CR 5.48) 凱旋式の要求：**しかし、たとえ上記の条件をすべて満たしたとしても、そのターンの戦闘・強襲または損耗による自軍の損失が15%以上であった場合、凱旋式挙行を認めないこともあります！政務官がローマに到着したら、元老院許可表の修正を加えたサイの目チェックを行います。修正後のサイの目がその政務官の作戦値以下であった場合、元老院から凱旋式の許可を得ることができます。

プレーにあたって：これは単にゲームのためだけのものではありません。ローマ法においても、5000人以上の敵を殺して戦闘に勝利し、軍隊とともに

帰還した場合、凱旋式を行うことが出来ました。元老院が自軍の損失が多すぎると判断した場合は、凱旋式を拒否することも知られていました。その時、軍隊はローマ外にとどまらなければなりませんでした。

## (CR 5.5) 軍指揮官としての政務官

**(CR 5.51) 階級：**政務官はCR 5.2項に従って軍隊を指揮するだけでなく、自分より階級の低い政務官を部下とすることで、軍隊を統合して戦闘を行うことができます。政務官の階級は以下の通りです。

1. 独裁官または騎兵長官
2. 執政官
3. 前執政官
4. 法務官
5. 同盟国のリーダー

**(CR 5.52) 任務フェイズ中の政務官は、自分の指揮するすべてのユニット（CR 5.54項）に加えて、同じヘクスにいる、自分より階級の低い政務官が指揮する全ての部隊を率いて軍隊移動任務を行うことができます。活性化した執政官で、そのターン中に同僚執政官の軍隊移動任務に同行しなかった者は、自分の軍隊移動任務の際に同僚の執政官を伴うことができます。前執政官と法務官は、軍隊移動任務の際に自分と同階級の政務官を伴うことはできません。政務官はどんな時であれ、自分の指揮する軍隊を率いて任務を行うことができます。しかし、他の政務官や補助兵、あるいは同盟国軍を伴う場合は5.41項の制限が適応されます。**

**(CR 5.53) 回避を含む戦闘と攻城戦強襲での総指揮官を決めるために5.43項を適用してください。しかし、もし執政官が2人とも含まれている場合、ローマ軍プレイヤーが自由に選ぶことはできません。両執政官のどちらが指揮権を有しているかを決めるために、それぞれの執政官についてサイコロを振ります。どちらの執政官が活性化しているかに関わらず、サイの目が高い方の執政官の作戦値を使用します。サイの目が同じだった場合に限り、ローマ軍プレイヤーが決定できます。**

ゲームデザインに関して：実際のローマ軍では、執政官がふたりとも軍にいた場合、1日ごとに指揮権を交代していました。

**(CR 5.54) ローマ軍リーダーは迎撃や共同作戦を試みる際に、同じヘクスにいる自分より階級の低いリーダーの軍隊を伴うことができます。両方の執政官がいる場合、指揮権を有している執政官を決めるためにCR 5.53項を適用した上で、両方の執政官を一緒に行動させることができます。それ以外の状況では、迎撃や共同作戦の試みの際は、対象の政務官とその直属の軍だけしか伴うことはできません。政務官はどんな時であれ、自分の指揮する軍隊を率いて迎撃や共同作戦を行うことができますが、他の政務官や補助兵、あるいは同盟軍を伴う場合は5.41項の制限が適応されます。**

**(CR 5.55) どれだけの政務官が同一ヘクスに集まっているかに関わらず、独裁官と騎兵長官だけが8個軍団以上（と補助兵および同盟軍）の軍を指揮して軍隊移動、迎撃や共同作戦を行うことができます。しかし、そのためには元老院の許可（CR 5.65項参照）が必要です。攻撃や攻城戦の際は軍団数の制限はありません。**

プレーにあたって：実際には、独裁官が4個軍団以上の統帥権を与えられることはありませんでした。しかし、他の政務官と軍隊がいる場合、独裁官がもっと大きな軍の指揮をする可能性はありました。形式的な意味の違いではありますが、ローマ人にとっては大きな違いなのです。

歴史的考察:カンナエに8個軍団を投入したローマ軍に関する議論の一つに、その年の執政官2人(ワッロとパウルス)だけでなく、前年の執政官2人—セルウィリウスとアティリウス—も、統帥権を保持したまま参加していたことがあります。執政官と前執政官はそれぞれ2個軍団を指揮しており、その合計として8個軍団の投入が実現しました(確かに、カンナエで起きたこと、なぜ起きたのかについてや、他にも議論の対象となることが数多くあります)。

**(CR 5.56) 統率力:** 上記の制限と許容範囲は、各政務官の統率力(Command Efficiency Rating; CER)の修正を受けます。ゲームでは、この値は指揮できる軍団の数と戦闘における戦術能力の2つを表します。統率力を使用するのはローマ軍のリーダーだけです。この値はリーダーの軍事以外の教養を反映しており、大軍を率いる能力の限界を示します。非ローマ軍リーダーには適用されません。統率力は、政務官が効率よく指揮することのできる軍団の数を表しており、統率力と軍団数の関係は以下の通りです。

A=6個軍団  
B=5個軍団  
C=4個軍団  
D=3個軍団  
E=2個軍団

**(CR 5.57) 統率力は効率よく指揮できる「能力」であり、制限ではありません。しかし、リーダーに能力以上の大軍を指揮させた場合、ローマ軍は以下に示す不利な修正を受けます。**

- **戦闘:** 統率力を超える軍団1個につき、攻撃の際は-1、防御の際は+1のサイの目修正を受けます。補助兵は軍団数には含めませんが、軍団は完全戦力でなくても1個軍団と数えます。
- **攻城戦:** 攻撃側の場合、統率力を超える軍団1個につき-1のサイの目修正を受けます。防御側の場合は修正はありません。補助兵は軍団数には含めませんが、軍団は完全戦力でなくても1個軍団と数えます。
- **攻城戦損耗:** 軍の中で最も階級の高いリーダーの統率力を超える軍団(この場合は補助兵や同盟軍だけでなく、完全戦力でない軍団も数には含めません)2個につき、攻撃・防御に関わらず+1のサイの目修正を受けます。対象となるリーダーが複数いる場合はローマ軍プレイヤーが選びます。

もし適当な指揮官がいなかった場合、すべての軍団が統率力を超えているものとして扱います。

例: 統率力「C」の執政官が6個軍団を率いて攻撃を行おうとする場合、戦闘のサイの目から2を引きます。この執政官が防御を行う場合には2を加えることになります。また、たとえ6個軍団のうち2個がローマ市民部隊(RL)のみしか残っていない軍団だったとしても、サイの目修正は-2/+2のままです。

ゲームデザインに関して:ほとんどのローマ政務官にとってかなりの制約となる統率力は、ローマの持つ途方もない動員力を、ローマの指導者たちは完全には活用しきれなかったという歴史的事実を反映しています。ローマ政務官の大半は、真の大軍を指揮する訓練を行ったことなく、カンナエがその非常によい例ですが、大軍を指揮する状況になったとしても、それだけの数の兵士たちを積極的な活用ができないことがしばしばありました。ローマ軍は非常によく訓練されていましたが、50000人以上の軍隊を指揮する際に生じる問題点を補う、もしくは修正することはできませんでした。しかし、ローマ人はその時代にすでにこの限界を自覚しており、自分たちのほぼ無尽蔵といえる兵士の供給源と、それを活用する意欲があ

るにも関わらず、戦場に4個軍団以上の軍を送り込んだ例は、カンネとセンチウム(実際は軍勢は分割されていました)の2つぐらいしかありませんでした。ローマ人は「過ぎたるは猶及ばざるが如し」ということをはっきり理解していたのです。

**(CR 5.58) ローマ軍統率力表:** 図表を参照してください。



## (CR 5.6) 元老院

ゲームデザインにおける歴史的考察:君主制を決して復活させないために制定されたすべての共和政ローマ法の興味深い側面の1つは、いかなる政務官も、元老院による特別の許可なく担当の州を離れて、イタリア国内、特にローマに向かって行軍するのを禁止されていたことです。そして、たとえローマ執政官であっても、軍隊を率いて都市に入城するには許可を得なければならず、許可されることはめったにありませんでした。これは古代戦プレイヤーが好む、ゲームを彩る粋なルールの1つです。

元老院の許可は、ローマ軍プレイヤーだけが様々な状況下で行うことができたり、行わなければならないかたりする追加の任務です。後述するCR 5.66項を参照してください。もし許可を得ることができた場合、ローマ軍プレイヤーは自動的に任務フェイズを継続することができますが、許可されなかった場合は任務の継続にはサイの目チェック(5.25項)が必要です。

**(CR 5.61) 州からの移動:** 全てのローマ政務官は、担当地域を離れる(CR 5.21~5.26項)際に元老院の許可が必要です。政務官が担当州以外で任務フェイズを開始することのできる状況に関してはCR 5.41項を参照してください。独裁官や騎兵長官以外の政務官が活性化して、担当州の外で任務を行う場合、元老院の許可を得るか、上記に述べた条件を満たしていなければなりません。許可を求めた場合、その要請結果は軍勢内にいる全ての部下にも適用されますが、訴追を受けるのは活性化した政務官のみです。独裁官や騎兵長官、または彼らが率いる軍勢にいる全ての政務官は、州を離れる際に元老院の許可を求める必要はありません。

プレーにあたって:州外への移動許可を得ることができた政務官を示すために、州マーカーの裏の「州外移動許可」マーカーを利用してください。

**(CR 5.62) 緊急追撃による特例:** 都市外にいる敵軍と同じ、もしくは隣接するヘクスで移動任務を終えるのであれば、許可がなくても担当の州を離れることができます。同様に、迎撃や共同作戦に成功した場合も許可なしで州を離れることができます。しかしこれは政治的には危険なことでした。CR 5.67項を参照してください。

**(CR 5.63) ローマへの入城・ローマからの移動:** 誰が軍を指揮しているかに関わらず、たとえ移動中であっても、元老院の許可

なくローマ (It-3714) に入城することはできませんが、そういう事態が起きることはまずないでしょう (CR 5.66項参照)。軍を率いていないローマ政務官は、元老院の許可がなくても、いつでも自由にローマに入城することができます。

#### 例外：

- ・首都法務官に指揮されているローマ守備隊は、いつでも自由にローマに入城・帰還することができます。
- ・ローマ内でターンを開始し、訓練中の軍団。ただし、いったんローマを離れると上記のルールが適用されます。

首都法務官がローマを離れることはできるのは、非常事態で、かつ、元老院の許可を得たときだけです。しかし、首都法務官は、元老院の許可なくローマに入城・帰還できます。

**(CR 5.64) 特別許可：**以下の状況では元老院の許可が必要です。

- ・新たに選出された執政官に対して執政官軍を編成する場合 (CR 5.21, 5.22項)。
- ・陸軍から海軍、または海軍から陸軍に統帥権を変更する場合 (CR 5.43項)
- ・8個より多くの軍団を指揮して軍勢移動・迎撃・共同作戦を行う場合—独裁官と騎兵長官のみ可能です (CR 5.55項)。

**(CR 5.65) 元老院許可：**元老院許可は任務です。認められた場合は自動継続となり、拒否された場合、継続にはサイの目チェックが必要です。たとえ、元老院許可の必要な複数の任務をこなすことができる状態であったとしても、1人のリーダーが1回の任務フェイズで要求できる元老院許可は1つのみです。あることを行うために元老院許可を得た場合、効果はそのターン中続きます。

**(CR 5.66) 許可取得手順：**元老院の許可を取得するには、以下に記す修正を加えたサイの目チェックを行い、対象のリーダーの作戦値と比較します。作戦値以下なら許可の要求は承認され、作戦値より大きければ許可の要求は却下されます。

以下の修正が、全ての元老院許可の要求の際に適用されます：

- ? 独裁官がローマにいる場合、その行動力を引きます
- 1 戦略ポイントを1つ使用すること

以下の修正が、州を離れる許可要求の際に適用されます：

- 1 リーダーが地方執政官である
- +1 リーダーが前執政官である
- +2 ローマ守備隊がローマを離れている
- +2 リーダーがその州で統帥権を延長している

以下のうち当てはまるものがあれば適用されます：

- 4 20戦力以上の敵軍がローマから5ヘクス以内にいる
- 2 20戦力以上の敵軍がローマから6～10ヘクスの地点にいる
- +1 ローマイタリア内に敵がいない
- +5 イタリア、シチリアおよび全てのガリア州に敵がいない

**ローマへの入城：**CR 5.63項に加え、以下の状況にローマに入城しようとするローマ軍が当てはまる場合、修正を適用します：

- 4 20戦力以上の敵軍がローマから5ヘクス以内にいる
- 2 20戦力以上の敵軍がローマから6～10ヘクスの地点にいる

例：マンリウス・ウルソ[ID:317]は前執政官としてシチリアで統帥権を延長しました。彼の軍隊をサルジニアに転進するためにシチリアを離れる許可

を元老院に要求します。サイの目修正は+3(独裁官はおらず、前執政官の+1、および統帥権延長の+2)となります。ウルソの作戦値は6なので、元老院の許可を得るためには「3」以下のサイの目が必要です。ローマ軍プレイヤーは成功の可能性を上げるためにウルソの唯一の戦略ポイントを使用します。サイの目は「6」だったので、元老院の許可を得ることは失敗でした。許可の要求が拒否されたので、ローマ軍プレイヤーは、ウルソが任務フェイズを継続できるかどうかサイの目チェックをする必要があります。

**(CR 5.67) 訴追：**CR 5.62項を用いて許可なく軍隊を進軍させた執政官・前執政官・法務官は訴追の対象となります。許可を得ていない移動を行われた場合、その任務フェイズの終了時に訴追によって罷免されるかどうかサイの目チェックを行います。サイの目が作戦値より大きかった場合、官職を罷免されます。訴追によって罷免されたリーダーは、以降のゲーム中は政務官プールに戻されることなく、ゲームから取り除かれます。訴追のサイの目チェックには以下の修正が適用されます。

- 3 無許可移動の結果、攻城戦以外の戦闘で凱旋式を行うのに十分な勝利を収めた、または
- 1 無許可移動の結果、どんな種類であれローマ軍が勝利した
- 1 使用する戦略ポイント1つにつき
- +1 無許可移動の結果、何の戦闘も発生しなかった
- +3 無許可移動の結果、敵軍が勝利した、または
- +6 無許可移動の結果、敵軍が大勝利した

歴史的考察：なぜ、戦闘で勝利したのにそれだけでは訴追を免れることができないのか疑問に思うかもしれません。例を挙げると、T. マンリウス・トルクアトゥスが執政官をつとめた紀元前340年、彼の息子が命令に従わずに敵を攻撃し、大勝利を収めたことがありました。頑固オヤジのマンリウスは息子の命令違反を問題にただけでなく、息子の処刑も実行されるよう念を押したのです。古代ローマの軍事的独自性に関してはこれで十分でしょう。

**(CR 5.68) 訴追を受けて執政官・前執政官・法務官がゲームから取り除かれた場合、プールから新しい政務官を引いて後任を選出します。**

例：上記の例を続けて用います。ローマ軍プレイヤーは、元老院の決定を無視してウルソをサルジニアに向かわせることにしました。任務フェイズが終わる前に、ウルソはカルタゴ軍と戦闘を行うことができ、勝利を収めました。凱旋式を行えるほどの成果はあげませんでした。ウルソの任務フェイズが終了したら、ローマ軍プレイヤーは訴追のサイの目チェックを行わなければなりません。戦闘に勝利したので、サイの目から1を引くことができます。残念ながら、ウルソは戦略ポイントを使い切ってしまったのでこれ以上修正を行うことはできません。ローマ軍プレイヤーは「7」の目を出し、ちょうどウルソをゲームにとどめることが出来ました。

#### (CR 5.69) 元老院許可および訴追表

図表を参照してください。

#### (CR 5.7) カルタゴの政治体制

当時、多くのギリシャの学者たちに高く評価されたカルタゴ軍の政治体制は、ありがたいことにローマと比較すると極めて単純で、権力は少数の家系の手にほぼすべて握られていました。カルタゴにおいて政治・宗教上の最高責任者 (suffetes) は104人委員会によって選ばれていましたが、この104人委員会の助言機構として機能していた30人長老会議を、これら少数の家系が牛耳っていたようです。フェニキア人社会に限っては例外な



く、民会を構成する市民の貢献はあるものの、この絶対的重商主義社会では富と地位こそが影響力を持っていました。

言うまでもなく、各家系は常に同等の立場に立場に立っていました。家系間の争いは絶えませんでした、何世紀もそうであったように、物事がうまくいっている限りほとんどのことに賛成しがちで、その結果、カルタゴの有力者達は自らの（少なからぬ）財産と地位を守るために、往々にして保守的となりました。最高責任者は軍事権限を有していなかった（将軍は議会で選ばれていました）ため、都市の富に影響を与えるような決定を下すのがかなり遅れるということはあまりにも頻繁に発生していました。

**(CR 5.71) 家系：**カルタゴの政治権力は各家系が有し、通常ある一つの家系が議会で主導権を握り、最高責任者を輩出していました。シナリオ解説には開始時に与党である家系が記載されています。カルタゴ政治動向セグメント (B/5) でカルタゴ軍プレイヤーはカルタゴ家系権力表を参照し、主導権が移動したかどうかをチェックします。適用されるサイの目修正は表に記載されています。

歴史的考察：実際は、ゲームに登場する2つの家系よりも多くの派閥が存在していたようですが、これに関してはあまり資料が残っていませんでした。また、ゲームのシステム上、2つがちょうどよい数であり、マゴ家とバルカ家が2大派閥として存在していました。いわゆる第3次ポエニ戦争においては、派閥は血縁ではなく政治の方針に基づいており、民衆派、親メディア派、過激な反メディア派などがありました。彼らにとって何ひとつ役に立たないものでした。

**(CR 5.72) 政治動向：**ローマ元老院と同様、カルタゴ軍プレイヤーは、軍隊や軍船の編成などを行えるかどうか決めるために議会で審議する必要があります。そのため、あらかじめ、カルタゴ政治動向セグメント (B/5) において、与党家系の政治方針を決定しておきます。サイコロを1個振り、サイの目修正を加えた後、カルタゴ政治動向表を参照します。最終結果は、**慎重** (Cautious：国外において賭けのようなことに大金を費やす気がない)、**注意** (Interested)、**警戒** (Alert)、および**好戦** (Aggressive：威圧的とも言えます) が議会の方針となります。陸軍ユニットや戦隊を編成する際、カルタゴ軍プレイヤーはカルタゴ政治動向表の適切な列を用います。

例：カルタゴ軍プレイヤーは与党家系 (CR 5.71項) を決定します。サイの目は6で、修正は-3 (第1次ポエニ戦争) と -1 (前のターンの与党がマゴ家) なので、修正後のサイの目は2となりました。マゴ家はこのターンも与党にとどまります。それからカルタゴ軍プレイヤーは政治動向を決定します。サイの目は7、修正は-2 (アフリカに敵がいらない)、-1 (バルカ家のハンニバル [1P-9] がカルタゴ軍の最高司令官である)、+1 (シラクサがローマに支配されている) および +2 (前のターンのカルタゴ軍が戦闘で2回敗北している) なので、修正後のサイの目は6です。カルタゴの政治動向は**注意**となりました。

**(CR 5.73) 指揮官の指名：**ローマ軍と異なり、カルタゴ軍指揮官はいったん指名されると、死亡するか、敗北して召還され（その愚行のためにおそらく処刑され）るか、または軍隊が解散もしくは全滅するまでずっと軍にとどまり続けました。ゲーム開始時の指揮官に関しては初期配置に記載されています。シナリオには、新しい、もしくは交代の指揮官が必要となった時に使用可能なカルタゴ軍指揮官のプールも記載されています。軍の指揮官と提督を指名する方法は以下の通りです。

- ・カルタゴ政治動向セグメント中に、指揮官のいない軍、もしくは提督のいない艦隊が存在する
- ・新しく軍を編成、または艦隊を建造した
- ・リーダーの交代 (8.63項のAまたはCの場合のみ)

リーダーの交代と指名はCR 5.76項による解散チェックよりも前に行われることに注意してください。

カルタゴ軍プレイヤーが軍の司令官や提督を選ぶ際は、使用可能なリーダーのプールから、ただ単に無作為に1人を引き、以下のいずれかの場所に配置します。

- ・カルタゴ市内
- ・新しく編成された軍または艦隊のいる場所
- ・交代する前の指揮官が率いていた軍または艦隊のいる場所。もし、前の指揮官が最高司令官であった場合、新しく選んだ指揮官が最高司令官となります。

カルタゴ軍には、提督としてしか使用できず、陸軍の指揮官に指名することのできないリーダーがいます。そういったリーダーカウンターには錨のマークが印刷されています。もしそのようなリーダーが陸軍の指揮官として引かれた場合、現在提督の職にある、「提督専門」でないリーダーを陸軍の指揮官に配置換えし、引かれたリーダーを配置替えとなったリーダーの後任とします。全ての提督が提督専門リーダーであった場合、プールから新たなリーダーを引いて下さい。

新たに指名されたリーダーはカルタゴ軍の能力に影響を与えます。詳細はCR 10.54項を参照して下さい。

プレーに関する歴史的考察：対象の期間にどのハンニバル、ハスドルバルやハンノが何をしたかをすべて明らかにすることはほぼ不可能です。区別し、整理することに最大限の努力を払いました。しかし、カルタゴ人がもう少しあだ名に工夫を凝らしてくれていればと思わずにはいられません。ほとんどすべてのカルタゴ人のあだ名は宗教上の意味を持っていました。例えばハンニバルは「バール神に愛されるもの」といった意味になります。

**(CR 5.74)** カルタゴ軍が同時に使用できるリーダーの数は、議会が承認する軍と艦隊の数によって制限を受けます。シナリオで指定されている場合、各軍には1名のリーダーしか存在できません。編成できる陸軍の数は政治動向 (CR 5.72項) および動員に関してカルタゴが選択した内容によって規定されます。

#### 政治動向 承認された陸軍数と内容

**慎重(Cautious)** カルタゴに1個軍、カルタゴ外のどこかに1個軍

**注意(Interested)** カルタゴに1個軍、カルタゴ外のどこかに1個軍  
およびシチリアに1個軍

**警戒(Alert)** 場所を問わず3個軍

**好戦(Aggressive)** 場所を問わず4個軍

カルタゴ軍プレイヤーは各艦隊に1人の提督を配置することができますが、登場できる提督の上限はカルタゴ軍プレイヤーが支配している主要港の数までです。この提督数上限を決定する場合には、カルタゴは主要港2個分として扱います。カルタゴ軍プレイヤーは主要港数制限に従って、新しく艦隊を建造・配置 (CR 7.16項) するたびに提督を指名することができます。

カルタゴ軍プレイヤーは、時と場所を問わず、必要であればカウンターに1個もしくは2個の戦隊用に数の制限なく海防官 (CR 7.22項) を任命することができます (例外：緊急

時の海防官任命。CR 7.24項参照）。

プレーにあたって: 上記の2つの制限のため、ゲーム開始時にはリーダーのいない艦隊がいくつか存在します。

例: 政治動向が**注意**であり、カルタゴ軍プレーヤーはカルタゴとシチリアに計2個軍を有しています。3個目の軍を編成することは可能で、その軍はシチリアを含む、カルタゴ州以外の場所に配置することができます。

**(CR 5.75) 指揮制限:** 軍の指揮官は自分に配属された軍のみを指揮し、任務を行うことができます。活性化しているリーダーが最高司令官でない限り、カルタゴ軍とその指揮官は、他のカルタゴ軍と一緒に任務、迎撃や共同作戦を行うことはできません。しかし、いずれのカルタゴ軍指揮官も、同盟国軍リーダーに率いられた軍とともに任務を行うことは可能です。陸軍指揮官が艦隊とともに任務を行うことができるのは海上輸送 (CR 7.6項) を行うときだけです。陸軍指揮官はいつでもあれ自分の軍の全兵力を使用することができます。5.41項の制限は適用されません。2個以上の軍が戦闘に参加する場合の総指揮官の決定には5.43項を適用してください。カルタゴ軍指揮官は同盟国軍指揮官よりも上位に位置します。

最高司令官でない限り、提督が指揮し、任務を行うことができるのは自分の軍隊だけです。この場合は、提督は味方の艦隊と一緒に任務を行うことは可能です。

2個以上の艦隊が戦闘に参加する場合、5.43項に従って総指揮官を決定してください。カルタゴ軍提督は同盟国軍の提督よりも上位に位置します。

配属軍交換による例外: 2人のリーダーが同じヘクスに存在していて、1人のリーダーが活性化した際、片方が艦隊もしくは陸軍を、もう一方が陸軍もしくは艦隊を指揮している場合、2人とも同じ家系に属しており、その家系が与党であるなら、2人のリーダー間で配属されている軍の交換が可能です。この場合も、CR 10.54項は有効なので注意して下さい。

**(CR 5.76) 軍の解散:** 実際に存在する軍の数が、政治動向により許容されているカルタゴ軍数の制限よりも上回った場合、カルタゴ軍プレーヤーは、超過分の軍を解散が必要かどうかチェックしなければなりません。チェックのため、与党の家系と、カルタゴ州以外にいる全ての指揮官の所属家系を確認します。どの指揮官から始めても構いませんが、指揮官ごとにサイコロを1個振り、下記条件を参照します。サイの目が記載条件内であった場合、軍を解散しなければならず、指揮官はリーダープールに戻されます。解散によって政治動向で規定された制限数まで軍の数が減少するか、全ての指揮官がサイの目チェックの対象となるまでチェックを続けます。

**与党家系のリーダー:** サイの目0~2で解散となります

**非与党家系のリーダー:** サイの目0~4で解散となります

家系に属さないリーダーは与党家系でないリーダーとして扱います。

上記に従って軍の解散を行った場合、カルタゴ軍プレーヤーはカルタゴ政治動向セグメント (B/5) 中に以下のどちらかを選択しなければなりません。

- ・軍がいた州の任意の支配都市に、軍の戦力を振り分ける。これらの戦力は都市内に配置する必要があります

- ・アフリカ (カルタゴ、リビア、ヌミディア、マウレタニア) 出身の戦力を、カルタゴ州内の任意の都市に振り分ける。この場合、ヨーロッパ出身の傭兵-ガリア人、イベリア人など一の戦力は除去されます

どちらを選択した場合でも、主要港または地方港を持たない、包囲下の都市内にユニットを配置することはできません。

最高司令官がプールに戻された場合、カルタゴ軍プレーヤーは除去されずに残った指揮官から新たに最高司令官を任命する必要があります。与党の家系に属する指揮官が残っている場合、その中の1人を最高司令官に任命しなければなりません。

残った軍の配置が、現在の政治動向で定める条件を満たしていない場合、カルタゴ軍プレーヤーは条件を満たすために使用する軍を選びます。その後、その軍の指揮官の最初の任務フェイズが来たら、移動任務を行い、自発的に**停止**することなく、条件を満たすことのできる州に向かって可能な限りまっすぐに移動しなければなりません。政治動向で許容される以上の軍が存在する場合、現在の軍数と一致する政治動向を参照し、その規定に従ってそれらの軍の配置場所を決定します。

例: 政治動向が**慎重**で、カルタゴ軍プレーヤーが3個軍 (カルタゴに1個軍、シチリアに2個軍) を有しています。マゴ家が与党で、シチリアにいる2個軍の指揮官はバルカ家、カルタゴにいる軍はマゴ家のリーダーに指揮されています。カルタゴ軍プレーヤーはシチリアの軍を1つ選びサイコロを振り「5」の目が出たので、その軍はシチリアにとどまります。次に、もう1つのシチリア軍のサイの目チェックをし「3」となったため、この軍は解散しなければなりません。リーダーはプールに戻され、軍の戦力はシチリアの都市に振り分けられます。シチリアの都市に全戦力を振り分ける代わりに、傭兵戦力分を除去し、アフリカ出身の兵力をカルタゴ州内の支配都市に振り分けることも可能です。シチリアの軍でなく、カルタゴにいる軍が解散となった場合、カルタゴ軍プレーヤーはシチリアにいる軍のうち1つを選び、解散した軍の代わりとしてカルタゴに移動させなければなりません。

**(CR 5.77) 指揮官の召還:** カルタゴ軍5戦隊以上または20戦力以上が参加した戦いに敗北した場合、または指揮官の存在する中・大都市が裏切りも含めて攻城戦で敗北した場合、カルタゴ軍プレーヤーはその指揮官を召還し、新たな指揮官と交代 (CR 5.73項参照) させなければなくなる可能性があります。カルタゴの現在の与党家系と、対象のリーダーがどの家系 (CR 5.71項) に属しているか確認後、サイコロを1個振って召還表を参照し、その結果を適用します。軍の最後の戦力を失った指揮官は自動的に召還されます。加えて、カルタゴ軍プレーヤーは、任務フェイズ中であればいつでも、サイの目チェックを行うことなく任意に自軍の指揮官を召還することができます。いずれの場合でも、召還対象であることを示すために、該当する指揮官の上に召還マーカーを置いてください。

プレーにあたって: 召還は軍の解散とは異なります。召還は軍に損害を与えたことに基づき、解散は政治動向の変化によって生じます。

**(CR 5.78) 召還は、次にカルタゴ軍のLAMが引かれた時に行われます。引かれたのが誰のLAMであっても構いません。実際に召還されたら、磔刑 (CR 5.79項) にならない限り指揮官は適切なリーダープールの中に戻されます。召還されたリーダーのLAMがまだLAMプールに残っている場合は、それらを全て取り除いて下さい。引かれたLAMが召還対象でないリーダーのものであった場合、そのリーダーは通常通り任務フェイズを行うことができます。召還が決定した時点でプールにカルタゴ軍のLAMが1つも残っていない場合、全てのLAMの使用後に対象のリーダーを召還します。**

プレーにあたって: もちろん、カルタゴ軍プレーヤーは、理由があろうとなか

ろうと、いつでも自由に召還を行うことができますが、その前にCR 10.5項を一読することを勧めます。任意の召還された指揮官が磔の刑に処されることはありません。

**(CR 5.79) 磔刑：**プレイヤーの判断でなく、CR 5.77項に挙げた失態によって召還された指揮官は、訴追の結果で磔刑の対象となる（そしてゲームから取り除かれる）可能性があります。失態によって召還される指揮官ごとに、召還されたら（CR 5.77項）即座にサイコロを1個振ります。更迭されたそのリーダーが与党家系でないのなら、サイの目に+2の修正を加えなければなりません。修正後のサイの目がリーダーの生命力よりも大きかった場合、言うなれば「晒し首」となり、以後ゲームから取り除かれます。

例：バルカ家のヒミルコ[IP-16]が陸上戦闘で大敗北したところ。カルタゴ軍プレイヤーは即座にサイコロを振り、ヒミルコが召還されるかどうかチェックします。サイの目は「6」、マゴ家が与党だったのでヒミルコは召還されます。カルタゴ軍プレイヤーは不運なヒミルコの上に召還マーカーを置きます。プールにカルタゴ軍のLAMが一つも残っていなかったので、任務フェイズ終了時にヒミルコはマップから取り除かれます。任意の召還でなかったため、カルタゴ軍プレイヤーは磔刑のサイの目チェックを行います。サイの目は「7」で、非与党家系の修正+2を加えて、修正後のサイの目は「9」となり、生命力9のヒミルコはかろうじて生命の危機を脱しました。

## (6.0) 移動

**(CR 6.13) 同盟国軍移動任務：**6.13項に加えて、両軍の最高司令官は、そのターンの開始時に軍や軍団に含まれていないリーダー不在のどの味方の軍勢であっても、同盟国軍移動任務によって移動させることができます。さらに、他の両軍リーダーは、以下の状況であればこの任務を行うことができます。

- ・カルタゴの陸軍指揮官は、CR 10.41項の制限とCR 10.57項の効果に従って、増援軍勢を自分のヘクスに移動させ、自軍に合流させるために同盟国軍移動任務を使用することができます。このルールによる移動は、ターン開始時からマップ上に存在する増援のみが対象です。
- ・ローマ政務官は、自分の指揮下にあるけれども、自分と同じヘクスに存在していない軍勢を、自分のヘクスに移動させるために同盟国軍移動任務を行うことができます。

同盟国軍移動任務によって移動中の軍勢は海上輸送（CR 7.62項）を利用することができます。必要であれば活性化したリーダーの能力値を使用して下さい。

プレーにあたって：上記のルールは、カルタゴ軍プレイヤーには、新たに動員した戦力の移動にいっそう柔軟性を与え、ローマ軍プレイヤーにとっては、海上輸送の制限や初期配置によって分散してしまったユニットに対する、政務官の指揮能力の強化を可能にします。

**(CR 6.32)** いかなる戦闘ユニットも、全塩沢地ヘクスに進入したり、塩沢地ヘクスサイドを通過することはできません。これらの地形は通過不能とみなされます。戦闘ユニットは部分塩沢

地ヘクスには進入できることに注意して下さい。損耗の計算にあたっては、ヘクス内の他の地形を適用します。

**(CR 6.38) (イタリアマップの) 海峡：**陸上ユニットは、以下の海峡を海上輸送（CR 7.6項）を使用することなく渡ることができます。しかし、渡峡開始、もしくは上陸ヘクスが敵の艦隊で占拠されている場合、渡峡しようとする軍勢は、あたかも海上輸送を使用して移動しているかのごとく、迎撃（CR 7.39項）の対象となる可能性があります。詳しくはCR 7.65項を参照して下さい。渡峡には港湾の使用は必要ではありません。

・**メッサナ海峡 (Fretum Siculi)：**渡峡を開始しようとするヘクスが敵の陸軍に占拠されていない限り、メッサナからレギウム、またはその逆方向にメッサナ海峡（イタリアマップのIt-6015～It-5915間）を渡ることができます。都市内であれば都市外であれ、渡峡開始予定のヘクスを敵の陸軍が占拠している場合、渡峡することはできません。上陸先のヘクスが都市内・都市外を問わず敵に占拠されていても上陸は可能です（7.26項参照）。さらに、上陸ヘクスにある都市が味方であれば、たとえ包囲中であっても都市内に入ることができます。渡峡の際、上陸したところでリーダーは停止となり、さらなる行動にはサイの目チェック（5.25項）が必要です。

・**サルジニア／コルシカ海峡 (Fretum Gallicum)：**上記と同様の制限内で、It-3126～It-3227間のガリア海峡を双方向に渡峡可能です。

**(CR 6.41)** アフリカにおいては、トリポリタナから西のマウレタニア・ティンギタニスまで全てで、道路の描かれていない荒地1ヘクスごとに1損耗ポイントが蓄積します。しかし、道路が描かれていさえすれば、たとえ特別ルールによってそのシナリオでは存在しないと指定されているヘクスであっても、この損耗ポイント蓄積効果が生じることはありません。

ゲームデザインに関して：この地域では、ちゃんとした道路とは言えないような小道であっても、そこを離れて行動すること＝多くは食料調達＝がいか

に困難であるかをこの追加のルールは表しています。

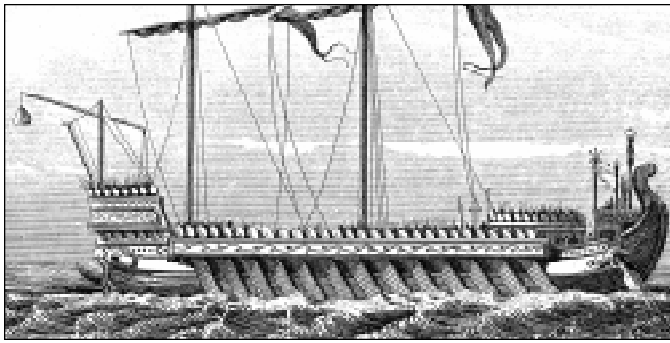
カルタゴ、ヌミディアおよびリビアのユニットは、本国州の移動によって蓄積した損耗ポイントを半減（端数そのまま）することができます。軍勢を構成するユニットの出身が単一でない場合は損耗は通常通り蓄積します。ローマ軍は、ローマイタリア内でローマが支配する州における移動で蓄積する損耗ポイントを半減（端数そのまま）することができます。最終的に損耗表を参照する段階で端数を切り捨てして下さい。駐留損耗の蓄積に関しては通常通りです。

### (CR 6.58) 待ち伏せ

ローマ軍リーダーは待ち伏せを行うことができません。

ゲームデザインに関して：なぜローマ軍は待ち伏せを行うことができないのでしょうか？その理由は、待ち伏せはサムニウム族などの「蛮族」の行う手法だからであり、事実、第2次サムニウム戦争の初頭、カウディン・フォルクスの戦いでサムニウム族がローマ軍の不意を衝いて捕虜としたことがありました。ハンニバルはこれをまさに芸術の領域にまで発展させたのですが、共和政時代のローマ軍は、敵を直接、正々堂々と打ち負かすのに比べ、待ち伏せを「汚い手段」と考えていたのです。





## (7.0) 上級海軍ルール

### (CR 7.1) 艦隊および海軍の建造

歴史的考察: 第1次ポエニ戦争開始時、ローマは艦隊と呼べるようなものは何一つ持っておらず、必要な場合はログリやタレントゥム、ナポリなどの同盟都市の船舶を使用していました。元老院はカルタゴとの開戦を決意した時(実際は開戦の2年後)、いわば泥縄式にほぼ0の状態から大艦隊を建造しました。伝説では、座礁したカルタゴの五段櫂船を捕獲し手本にしたといわれていますが、同盟都市にも同様の軍用船はあったのに、なぜカルタゴ船を手本としたのか疑問です。よくできた逸話です。

**(CR 7.11) 艦隊:** 各プレイヤーは1個以上の艦隊から成る海軍を保有しています。各艦隊は1個以上の軍船の戦隊から構成されており、構成する戦隊数に上限はありません。

ゲームデザインに関して: この時代、ほとんどすべての軍船が五段櫂船で、三段櫂船や四段櫂船、さらには予備の大型もありました。しかし、このゲームの規模では五段櫂船と三段櫂船の2種類を用いるのが最適でした。さらに、カルタゴ軍の五段櫂船はローマ軍とは設計がいささか異なっており、ローマの五段櫂船の方が大型で幅広く、若干低速でした。しかし、より多くの兵員を甲板に配置するためにこういった設計になっていたのです。カルタゴの軍船は速度と操作性を重視して建造されていたため、細く、少し小型な感じていた。

**(CR 7.12) 艦隊カウンター:** 番号が印刷されていて、軍ディスプレイには対応する番号のボックスがあります。マップ上には艦隊カウンターのみを配置します。ボックス内には戦隊ユニットと船員能力値マーカー (CR 7.13項) を配置します。艦隊カウンターの裏には「入港中」状態 (CR 7.34項) であることを示す記載が印刷されています。

プレーにあたって: 艦隊カウンターの使用方は軍カウンターと同様です。望むならすべてのカウンターをマップ上に配置しても構いませんが、プレーする際に非常に扱いにくいのではないのでしょうか？



**(CR 7.13) 船員:** 各艦隊には船員能力値が定められており、このレベルによって、戦闘中に何が起こるかが決まることがしばしばあります。この能力値は艦隊内のすべての戦隊に適用されます。船員の操船技能を表すこの能力値は0~4の数字で示され、以下の方法で決定します。

- ・初期配置される艦隊の船員はシナリオ特別ルールにある値
- ・ローマ軍新設艦隊の船員は初期値「0」
- ・カルタゴ軍新設艦隊の船員は初期値「2」

**(CR 7.14) 艦隊の船員能力値**は以下の理由で最大4まで上昇します。

- ・**訓練:** 訓練を行う場合、艦隊は港湾内で1ターン過ごさなければなりません。訓練中の艦隊は他の行動をとることはできません。訓練のターン中ずっと、提督が艦隊と同じヘクスにいる必要があります。提督がそのヘクスから移動した場合もまた、艦隊は訓練の効果を得ることができません。訓練のために1ターン消費するごとに船員能力値は1つ増加します。
- ・**海戦での勝利:** 海戦で勝利するごとに、その艦隊の船員能力値は1つ増加します。これは戦闘の結果として生じ、勝利の直後から適用されます。この方法で、最大値の4になるまで何度でも船員能力値を増加させることができます。

**(CR 7.15) 船員能力値**は、より低い能力値を持つ艦隊の戦隊と合流することで減少する可能性があります (CR 7.35項)。

**(CR 7.16) 艦隊編成:** 戦力増強決定セグメント (B/6) 中に、各プレイヤーは相手にわからないように、艦隊を建造するかどうか決めます。決定後、艦隊建造か陸軍編成どちらかのマーカーを準備し、同時に相手に見せます。艦隊建造を選択したプレイヤーは、同じターンの戦力増強セグメント中は、港湾設備能力拡張 (CR 7.72項参照) や陸軍編成は行えません。加えて、ターン中の動員任務や、それによる陸軍編成の試みは、このセグメントにおいて建造された戦隊数によって不利な影響を受けます。艦隊をターン中に建造することはできません。

**(CR 7.17) 艦隊配置:** 艦隊建造を選択したプレイヤーは、建造した艦隊を配置する味方の港湾を指定します。新しい艦隊に配属することのできる戦隊の数は、港湾設備能力表 (およびCR 7.18項) に定められた上限までです。さらに、以下に記す制限を受けます。

- ・新たに建造された艦隊が5戦隊以下の場合、即座に港に配置されます。
- ・6個以上の戦隊を含む艦隊の場合は、指定された港に「建造中」マーカーとともに配置します。次のターンの戦力増強決定セグメントになったら、艦隊マーカーを活性化の面にし、いわば外洋に出航する準備が整ったことになります。もし、何らかの理由でその港の支配を失ってしまった場合、戦隊は除去されます。プレイヤーは、次のターンにその港を艦隊建造に使用することはできませんが、ほかの港で建造を行うことは可能です。

例: ローマはネアポリスで艦隊を建造することにしました。この時点でネアポリスの港湾設備能力は「10」になっているので、ローマ軍プレイヤーは最大10戦隊まで建造することができます。もし建造するのが5個戦隊以下なら艦隊はマップ上に置かれます。6個以上の戦隊を建造するなら建造中マーカーがマップ上に置かれます。

**(CR 7.18) 戦隊数合計**が、現在支配している全主要港の港湾設備能力の総合計以上の場合、新たな艦隊建造はできません。艦隊建造が可能である時も、新たに建造する戦隊の数は、港湾設備能力合計と現在の総戦隊数の差を上回ってはなりません。

プレーにあたって: たとえ、港を失って港湾設備能力が減少したとしても、それによって戦隊を減らさなければならないわけではありません。ただ新たに建造できないというだけです。個々のシナリオで建造可能な港湾に関していっそうの制限が加えられることもあります。

歴史的考察: 通常、ローマ元老院が艦隊建造を決議した場合、その費

用は個人資産から賄われました。問題は数多くの軍船を建造することではなく、船員を養成・配置することでした。大艦隊になると、人員は執政官軍の2倍ほど必要で、それを越えることさえありました。海軍に重きを置いた国の成り立ち上、カルタゴは艦隊の建造には精通していました。しかしカルタゴは、自分たちの海洋国家としての地位はゆるぎないという信念と財政的な理由から、艦隊建造の必要性が生じた時の対処が遅れることがしばしばありました。

## (CR 7.2) 艦隊指揮官

陸軍同様、艦隊も移動や戦闘の指揮などに際してリーダーが必要です。艦隊を指揮するリーダーには2種類あります。提督と海防官です。誰がどういった艦隊を指揮できるかは、艦隊の戦隊数やプレイヤー陣営内の指揮序列により決まります。

**(CR 7.21) 提督：**3個戦隊以上から成る艦隊は提督が指揮しなければなりません。2個戦隊以下の艦隊は提督か海防官（下記参照）のどちらでも指揮可能です。以下に示す政務官／リーダーが提督として活動することができます。

- ・ローマ軍：適切な統帥権（CR 5.2項参照）を有していれば、執政官、独裁官、騎兵長官または前執政官を提督として用いることができます。5戦隊以下の艦隊であれば法務官も提督に任命することができます
- ・カルタゴ軍：全てのリーダーを提督に任命することができます（CR 5.74項参照）
- ・その他の勢力：シナリオで規定されています



**(CR 7.22) 海防官：**1、2戦隊で構成される艦隊は、海防官が指揮することが可能です。双方のプレイヤーは、LAMプールセグメント（C/1）中に2個戦隊以下から成る艦隊に海防官を配置できます。配置できる艦隊の数は、海防官カウンターの総数までです。各プレイヤーは海防官LAMを1個持ち、このLAMが引かれたら海防官が指揮する艦隊全てが活性化します。

**例外：**CR 7.24項に定める緊急時の海防官使用。

歴史的考察：海防官は独立した戦隊を率いる政務官—市民のこともありました。特に、このゲームではカルタゴ軍がかなり弱体であったため、全てのプレイヤーが海防官を使用できるようにしました。

**(CR 7.23) 艦隊指揮官が移動を停止した後に続けて移動任務を行う場合、継続チェックのサイの目から1を引きます。**

**(CR 7.24) 戦闘結果により、または航路逸脱（CR 7.32項）での戦隊損失により提督は死傷する可能性があります。その際、提督は緊急海防官と交代することになりますが、活性化した場合の緊急海防官が行うことのできる任務は、艦隊を港に帰還させることだけです。緊急海防官が指揮できる艦隊の規模に制限はありません。海防官が死傷することはありません。**

プレーにあたって：上記の目的に緊急海防官カウンターを使用して下さい。

## (CR 7.3) 艦隊任務

艦隊を率いて行う任務は、陸上ユニットを率いている場合と同様です。任務の遂行に関して艦隊は1つの軍勢とみなします。海上輸送任務以外、陸上戦力と艦隊が同じ任務を分担して遂行することはありません。艦隊指揮官は、自分の艦隊を率いて以下の任務を行うことができます。

- ・移動

- ・攻撃（沿岸上陸を含みます。CR 7.5項参照）
- ・離散ユニットの再建

プレーにあたって：艦隊を率いているリーダーでも、外交、リーダー移動および元老院許可の申請といった、艦隊任務とは関連のない任務を行うことができます。

**(CR 7.31) 艦隊移動：**陸上ユニットと同様、艦隊にも移動ポイントは存在せず、理論的には、移動任務によってどこまでも移動することが可能です。艦隊は沿岸ヘクスと外洋ヘクスにのみ進入することができ、陸地しかないヘクスや全陸ヘクスサイドへの進入・通過を行うことはできません。迎撃（CR 7.39項）を受けたのであれば、艦隊が停止できるのは沿岸ヘクスのみで、外洋ヘクス内で停止することはできません。以下の状況となった場合、艦隊は停止し、距離効果をチェックしなければなりません。

- ・攻撃または沿岸上陸を行った
- ・敵の艦隊がいる沿岸ヘクスに進入した
- ・味方の港に入港した
- ・戦隊を合流させた
- ・迎撃を受けた（CR 7.39項）

**(CR 7.32) 距離効果：**艦隊は、いかなる理由であれ停止した場合、即座に航海の影響をチェックしなければなりません。艦隊は移動することで距離ポイント（DP）が蓄積します。

- ・沿岸1ヘクスにつき1距離ポイント
- ・外洋1ヘクスにつき5距離ポイント

プレイヤーは停止するまでの移動で蓄積した距離ポイントを合計します。その後、サイコロを1個振り、10距離ポイント（10ポイントに満たない分は切り捨て）ごとに+1のサイの目修正を行います。海上移動距離効果表を参照し、修正後のサイの目から得られた結果を適用します。

例：蓄積距離ポイントが23の場合、サイの目に+2の修正が加わります。59距離ポイントなら+5、8距離ポイントならサイの目修正はありません。

適用される距離効果は以下のようになっています。

- ・効果なし：艦隊を用いて自由に任務を継続でき、行動を完結させることができます
- ・離散：艦隊はバラバラになり、海岸線のいろいろな場所に着きました。離散マーカーを艦隊の上に置きます。離散ユニット再建任務（5.5/I項）が成功し正常の状態に復帰するまで、この艦隊を用いて何らかの行動（入港、戦隊の合流・分離、移動など）を行うことはできません。離散艦隊は、港があるヘクスでも常に港外にいるとみなされます。離散艦隊はいかなるサイの目修正（CR 9.31項やCR 9.55項など）も適用されません
- ・航路逸脱：プレイヤーはその艦隊を、停止したヘクスから3～5ヘクス以内の、港のない沿岸ヘクスに配置します。艦隊はそのヘクスで、上記の離散状態となります
- ・航路逸脱と25%損害：艦隊の、戦隊と（もし存在するなら）戦力の25%を除去します。その際、最低でも1戦隊と1戦力は失われます。艦隊の提督はリーダー死傷サイの目チェック（8.6項およびCR 7.24項参照）を行わなければなりません。上記の航路逸脱も適用されます

**(CR 7.33) 大惨事：**上記の距離効果をチェック時に、いつであれ修正前のサイの目が「0」であった場合、艦隊に大惨事が降りかかったかどうかチェックしなければなりません。サイコロを2個振り、1個目のサイの目を10の位、2個目のサイの目を1の位として0から99の数字に当てはめます。サイの目が距離ポイ

ントより小さかった場合、その艦隊は嵐によって全艦艇が沈んだことになり、搭載している陸軍を含めて全て除去されます。

例: 11戦隊(軍船110隻)から成るローマ艦隊が、1回の任務で1個執政官軍の海上移動を護衛し、シラクサ(It-6419)からウティカ(Cr-2928)へ、沿岸ヘクスだけを通して移動した結果、25距離ポイントが蓄積しました。ローマ軍プレイヤーは距離効果をチェックし、サイの目は「0」でした。蓄積距離ポイント修正の2を加えても、結果は効果なしでした。しかし、サイの目が「0」であったため、今度は大惨事のチェックを行わなければなりません。サイコロを2個振り、出た目は「2」と「3」、結果「23」となり、蓄積距離ポイント25より小さいため、ローマ軍は、輸送している軍団を含めてこの艦隊のすべてが海の藻屑となりました。

歴史的考察: ポエニ戦争期、大自然の猛威と、方針の一致をみない指揮官たちの愚かな指示によって、戦闘によるものよりもずっとたくさんの艦船が破壊されました。ローマ軍だけでも、この大惨事によっていくつもの艦隊を丸ごと失っています。

ゲームデザインに関して: よく考えると起こる可能性は2.5%しかないことがわかる、一見過酷なこのルールは目的は2つです。1つは上述の歴史的考察で述べた史実を再現すること。もう1つはポエニ戦争全般における海上活動の用心深さと、しばしば見られた優柔不断さを反映させるためです。

**(CR 7.34) 入港／出港:** 離散していない艦隊が味方の港ヘクスで任務を終えた場合、いつでも入港することができます。艦隊カウンターを裏返し、入港状態であることが判るようにして下さい。入港・出港の際は距離ポイントの蓄積はありません。入港状態になることのできる戦隊数はその港の港湾設備能力で決まります。港湾設備能力表を参照してください。入港中の艦隊が攻撃を受けることはありません。艦隊と海上輸送される陸軍は、包囲されている味方の都市にも入ることができます。

ゲームデザインとプレーに関して: トゥリイ(It-5509)は、内陸都市ですが港湾を保有しています。多くの資料がトゥリイにある港の有用性に関して言及しており、すべての地図に港の場所が記してあります。都市を流れている川が貿易船の航海が可能だったのかも知れません。プレイヤーが望むなら、It-5508からIt-5609への、またはそれらヘクスからの海上輸送は、トゥリイへ、またはトゥリイからの輸送とみなすことができます。

**(CR 7.35) 合流:** 活性化した艦隊が沿岸ヘクスで停止したり、沿岸ヘクスから移動を開始する場合、同じヘクスにいる味方の艦隊から活性化した艦隊へ戦隊の配属を変更することができます。配属変更元の艦隊が離散状態であったり、同じヘクス内、または同じヘクスにある港湾に敵の艦隊が存在する場合、配属変更はできません。配属変更の際、関与する艦隊が港湾内にいる必要はありません。さらに、以下のルールが適用されます。

- ・変更元の戦隊全てを配属変更する場合、艦隊マーカーと、それを指揮していた提督／海防官は除去され、提督はリーダープールに戻されます。
- ・変更元の船員能力値が変更先の能力値よりも低かった場合、変更先の能力値は変更元の低い能力値に修正されます。

リーダー移動任務を行っている提督は、指揮官のいない、もしくは海防官が自分より階級の低い提督が指揮する艦隊であればまとめて指揮することができます。元の指揮官は取り除かれ、提督はリーダープールに戻されます。

プレーにあたって: CR 5.75項を参照し、上記の合流との違いをチェックしてください。CR 5.75項は指揮権限の交換であって、艦隊を入れ替えるものではありません。

**(CR 7.36) 分離:** 活性化した艦隊が港に入るか、港で移動任務を開始した場合、いつでもその港に戦隊を一部置いていくことができます。分離元の艦隊には少なくとも1戦隊は残っていないければなりません。加えて、以下のルールが適用されます。

- ・味方の艦隊が港にいる場合、分離した戦隊をその艦隊に加えることができます。そうしない場合、分離した戦隊は新たな艦隊を構成します。新艦隊、または増強された艦隊の戦隊数は、港湾設備能力の制限範囲内でなくてはなりません。
- ・分離した戦隊が新艦隊が構成された場合、船員能力値は分離元と同じです。他の艦隊と合流した場合は、船員能力値は2つのうちの低い方に再設定されます。
- ・合流先の艦隊に海防官がいて、合流の結果艦隊規模が2戦隊を超えてしまう場合、海防官は除去されます。

**(CR 7.37) 指揮制限:** ローマ軍提督は、自分より階級(CR 5.51項参照)の高い提督が指揮している艦隊から戦隊を合流させることはできません。非ローマ軍提督は、最高司令官の艦隊から戦隊を合流させることはできません。両軍プレイヤーとも、あるリーダーが、上級指揮官として他のリーダーの艦隊を引き連れて任務を行うことができるかどうかに関しては、指揮階級を使用して判定して下さい。しかし、たとえ港内にいる艦隊であっても、敵の艦隊が同じヘクスにいる場合はその艦隊を引き連れていくことはできません。

**(CR 7.38) 敵艦隊:** 艦隊は、敵艦隊のいる沿岸ヘクス内に移動することができます。しかし、そのような移動は**停止**となり、それから選択できる行動は2つあります。

- ・移動してきた艦隊が停泊中の艦隊を攻撃しようとする
- ・移動してきた艦隊が移動を継続しようとする。しかし、まずその前に敵艦隊の迎撃対象となります。

活性化プレイヤーが先に距離効果をチェックし、それから攻撃任務を行うことができます。もし、攻撃を行わない、もしくは行うことができない場合、非活性化プレイヤーが迎撃を試みることができます。それと海上戦闘の結果により、活性化プレイヤーは継続サイの目チェックを行い、成功した場合、さらなる任務を行うことができます。

**(CR 7.39) 迎撃:** 非活性化プレイヤーは、味方の提督／海防官の指揮する艦隊によって迎撃を試みることができます。迎撃を試みることができるのは以下の場合です。

- ・敵艦隊が味方艦隊のいるヘクスから移動を開始した
- ・敵が味方艦隊のいるヘクスで離散ユニットの再建を行った
- ・敵艦隊が味方艦隊のいるヘクスに進入したが、攻撃を行わなかった
- ・敵艦隊が味方艦隊の隣接ヘクスに進入した

活性化していない艦隊は、入港状態でも迎撃を行うことができます。

条件を満たす迎撃可能な提督／海防官が複数いる場合でも、迎撃を行うことができるのは1人だけです(CR 7.37項も参照)。1人の提督／海防官が1つの敵艦隊に対して迎撃を行えるのは任務フェイズ中に1回のみですが、その艦隊が一旦2ヘクス以上遠ざかり、その後、同じ任務フェイズ中に戻ってきて上記の迎撃条件を満たした、もしくは迎撃を試みた艦隊のいるヘクスに再進入しようとした場合、また迎撃を試みることができます。

例: ローマ軍プレイヤーは、海防官が指揮するカルタゴ艦隊が2個存在するヘクスに移動しました。カルタゴ軍は1個艦隊のみで迎撃可能です(もし、一方の艦隊が提督に指揮されていれば、提督が迎撃を試みるこ



で両方の艦隊を使用できます)。ローマ軍がそのヘクスから移動する場合、もう一方の艦隊が迎撃を試みることができます。

迎撃を試みる場合、非活性化プレイヤーはその旨を宣言してサイコロを1個振ります。

- ・隣接するヘクスに対して迎撃を試みる場合、+3のサイの目修整を受けます
- ・迎撃を行う艦隊が港湾にいる場合、+2のサイの目修正を受けます

修正後のサイの目が提督・海防官の作戦値以下であれば迎撃に成功します。対象の艦隊は移動を停止し、必要であれば迎撃を行う艦隊が目標ヘクスに移動して戦闘を開始します。もし修正後のサイの目が作戦値より大きかった場合、迎撃は失敗となり、対象の艦隊は移動を継続することができます。

## (CR 7.4) 海上戦闘

**(CR 7.41) 敵対する2つの海上戦力が同一ヘクスに存在し、停止している場合に海上戦闘が発生する可能性があります。以下の条件を満たした場合海上戦闘が発生します。**

- ・活性化艦隊が同一ヘクスにいる敵艦隊に対して攻撃任務を行う。港湾内にいないすべての敵艦隊を1つの戦力とみなして攻撃しなければなりません。同一ヘクスにいる味方の艦隊は関与できません
- ・非活性化プレイヤーの艦隊が、同一ヘクスで停止したか、隣接するヘクスに移動してきた敵艦隊の迎撃に成功した (CR 7.39項)。この場合は非活性化プレイヤーが、活性化中の艦隊に対してのみ攻撃を行うことができます

**(CR 7.42) 回避：**海上戦闘が発生した場合は、防御側プレイヤーはいつでもその戦闘を回避することができます。防御側となるプレイヤーは、戦闘を回避できたかどうかを決定するためにサイコロを1個振ります。サイの目が自軍の提督・海防官の作戦値以下なら回避は成功し、沿岸ヘクスを1〜2ヘクス移動して離れるか、1ヘクス以内にある味方の港湾に入港することができますが、攻撃側の艦隊が進入してきたヘクスを通して移動することはできません。迎撃された艦隊が回避に成功した場合、現在のヘクスに進入してきたヘクスを通して退却する必要があります。そのヘクスが外洋ヘクスであった場合は退却できず、今のヘクスにとどまって戦闘に参加しなければなりません。

艦隊が提督専門のリーダーに指揮されている場合、その戦略ポイントを1つ消費するごとに-1のサイの目修正を得ることができます。この他には回避の試みのサイの目修正はありません。

プレーにあたって：陸上戦闘の迎撃(8.22項)と異なり、海上においては迎撃が成功してから回避を試みることになります。

歴史的考察：戦列を形成することが困難であるという理由などから、海上戦闘を回避するのは比較的容易でした。

**(CR 7.43) 港湾にいる艦隊は攻撃を受けることはなく、離散することもあります。しかし、迎撃を試みることはできます。強襲や攻城戦損耗、寝返りが起きた都市の港湾にいる艦隊は除去されます。**

**(CR 7.44) 海上戦闘の解決：**海上戦闘は海上戦闘結果表を用いて解決します。表には修正後の10面体サイコロの目に対応する-2から+11の、全部で14の結果が記載されています。戦闘解決は以下の手順で行います。

1. すべてのサイの目修正を決定します (CR 7.45項)

2. 各プレイヤーはサイコロを1個振り、修正後の結果を参照します
3. 損失結果に応じて戦隊を除去し、リーダーの死傷 (CR 7.46項) をチェックします
4. 自発的、または強制的退却 (CR 7.48項) を実行します

**(CR 7.45) 海上戦闘サイの目修正：**マイナスのサイの目修正は損失を減らし、プラスの修正は増加させる可能性があります。

**戦力比修正：**各プレイヤーは敵と味方の艦隊戦力比を計算し、海上戦闘比表に当てはまるように切り下げます。得られた結果をサイの目修正として使用します。つまり、攻撃側が7戦隊、防御側が3戦隊の場合、攻撃側は-2、防御側は+3のサイの目修正を受けます。

**戦術優勢：**双方の指揮官の戦術レベルを比較し、高い方 (レベルAが最良です) が戦術優勢を得ます。戦術優勢を得た陣営に応じて、以下に示すサイの目修正が適用されます。指揮官の戦術レベルが同じ場合、戦術優勢は生じません。

- ・ローマ軍戦術優勢：味方に-1、敵に+1のサイの目修正
- ・カルタゴ軍戦術優勢：味方に-2、敵に+3のサイの目修正

防御側の艦隊に指揮官がない場合、攻撃側艦隊が自動的に戦術優勢を得ます。

歴史的考察：カルタゴ人は、ローマ人よりはるかに優秀な船乗りであり、いかなる海戦においても速度と操作性で圧倒的に優れていたため、衝角を用いた戦術でローマ軍船を破壊しました。ローマ人はこの点でカルタゴ人に大きく劣っていましたが、彼らは陸上戦闘の専門家であり、海戦においても船上での兵士同士の戦闘を得意としていました。敵より大きなローマ軍の五段櫓船は、通常、より優秀な兵士を、より多く搭載することができました。

**カラス (艦上機橋)：**ローマ軍プレイヤーは、自軍の艦隊の戦隊にカラスを装備させることができます。装備するかどうかはローマイタリアの港を出航する前に決定しなければならず、一度装備するとその後ずっと存在し続けます。カラスを装備すると以下のルールが適用されます。

- ・戦術優勢の有無にかかわらず、敵の海上戦闘サイの目に自動的に+2の修正が加わります
- ・カラスを装備した艦隊は、修正前のサイの目が「0」か「9」であった場合、大惨事 (CR 7.33項) のチェックを行わなければなりません

カラスを装備した艦隊は、装備していない艦隊の戦隊を合流させることはできません。カラスを装備している艦隊としていない艦隊と同じ戦闘に参加した場合、サイの修正はありません。

歴史的考察：Corvusはラテン語でカラスを意味しますが、カラスはローマ軍船の船先に設置された、不気味で非常に効果的な装置です。左右に自由に回転して鳥の嘴のように敵船の甲板に突き刺さり、兵士を敵船に乗り込ませて攻撃を行うための架け橋の役目を果たしました。カルタゴ軍はカラスをかわし、無力化する方法をまったく考え出すことができませんでしたが、母なる自然はそうではありませんでした。カラスが船先に設置されたためそれらの船は航海に不向きで、風でない限り多くの波をかぶってしまい、嵐となると悲惨な結果に至る可能性がありました。その戦闘上の有用性にもかかわらず、ローマ軍はかなり早い時期にカラスの使用をやめてしまいました。



ゲームデザインに関して:*Ancient World*シリーズの他のモジュールでは別の「特別効果」が与えられる予定です。

**船員能力優勢:** 船員能力値の劣っている艦隊は、敵の艦隊との船員能力値の差をサイの目に加えなければなりません。2つ以上の艦隊が参加している場合、最も低い能力値を使用します。

例: 船員能力値+3の艦隊と能力値0の艦隊が戦闘を行った場合、0側の艦隊の海上戦闘サイの目に+3の修正が加わります。

**(CR 7.46) 戦闘損失:** すべての戦闘結果には、失われる戦隊の割合と、端数の「切り上げ」か「切り下げ」か、が記載されています。結果が「切り上げ」だった場合、端数は1戦隊に相当します。すなわち、10戦隊以下の艦隊の戦闘結果が「10切り上げ」であれば1戦隊の損失となります。艦隊が戦隊損失を生じた場合、艦隊の提督はリーダー死傷チェック(8.6項、CR 7.24項参照)を行わなければなりません。

プレーにあたって: 陸上戦闘と異なり、艦隊や海上輸送を行った陸上ユニットには戦闘後状態は一切適用されません。

**(CR 7.47) 勝者と敗者:** 損失割合(「切り上げ」「切り下げ」は含みません)が多かった方のプレーヤーが敗者となり、相手が勝者となります。双方の損失割合が同じだった場合、勝者も敗者も生じません。5.3項に従って、

- ・活性化プレーヤーが勝利した場合、活性化リーダーは**継続**サイの目チェックを行うことができます
- ・活性化プレーヤーが敗北した場合、退却行動実行後活性化リーダーは**完了**となります
- ・勝敗がつかなかった場合、活性化リーダーは**完了**となります

勝者側の艦隊の船員能力値は1上昇します(CR 7.14項)。2つ以上の艦隊が参加していた場合、それぞれの船員能力値が上昇します。

**(CR 7.48) 退却:** 時に退却を強制されることがあります。戦闘後に双方のプレーヤーが同じヘクスにとどまることもあり得ます。自軍の戦隊損失が敵の2倍以上あったか、自軍は損失を受けたのに敵の損失が無かった場合、その戦闘が渡峡(CR 6.38項、CR 7.65項)の最中に発生したのでない限り、必ず退却しなければなりません。それ以外の場合、退却は任意です。艦隊を退却させるかどうかは敗者側が先に決定します。敗者が退却を行わなかった場合、勝者側が退却するかどうか決めます。どちらも退却を行わない場合、双方の艦隊とも今の場所にとどまります。退却を行う艦隊は、敵ユニットのいない沿岸ヘクスを移動しなければなりません。退却行動中、敵艦隊が戦闘に進入してきたヘクスや敵艦隊の存在するヘクスを通過することはできません。退却する艦隊はその移動でCR 7.32項に定める距離ポイントが蓄積します。退却目標ヘクスに到着した時点でこの移動で生じた距離効果(CR 7.32項)を判定してください。

海上戦闘の例: 地方執政官C.スルピキウス・パテルクルス(#314; 戦術レベル「C」)が指揮する20戦隊からなるローマ艦隊が、カルタゴ(1P-4; 戦術レベル「B」)の指揮する15戦隊からなるカルタゴ艦隊とシチリア沿岸で交戦します。戦術優勢はカルタゴ軍が得ます。ローマ艦隊の船員能力値は「2」、カルタゴ軍は「4」なので、カルタゴ軍が船員能力優勢を得るため、ローマ軍に+2のサイの目修正が加わります。ローマ軍は戦隊数で上回るものの、有利な戦力比修正を得るほどではありません(20:15でも1.3:1でも戦力比修正は0です)。一方、カルタゴ軍には+1のサイの目修

正が加わります。ローマ軍はカルタゴを装備しているため、カルタゴ軍に+2のサイの目修正が加わります。

ローマ軍プレーヤーはサイコロを振って6の目が出ました。サイの目修正は戦術レベルの+2、船員能力の+2なので、修正後のサイの目は11となります。結果は「50切り上げ」で、ローマ軍は10戦隊を失います。カルタゴ軍プレーヤーのサイの目は3でした。修正は戦術レベルの-2、戦力比の+1、カルタゴの+2なので、修正後のサイの目は4となります。結果は「10切り上げ」で、カルタゴ軍は2戦隊を失います。双方のプレーヤーともリーダーの死傷チェックを行います。どちらも損失なしでした。損害がカルタゴ軍の2倍以上なので、ローマ軍は退却しなければなりません。スルピキウスはメッサナに向かったため10距離ポイントが蓄積し、艦隊は港湾の外で離散となりました。

## (CR 7.5) 襲撃

**(CR 7.51) 1、2戦隊からなる活性化艦隊は、敵の本国州の平地沿岸ヘクスを襲撃することができます。対象ヘクスに敵ユニットが存在する場合、都市内にいるのでない限り襲撃はできません。襲撃は攻撃任務であり、結果にかかわらず完了サイの目チェックが必要です。活性化した艦隊が、1つの任務フェイズ中に同じヘクスに対して再度襲撃を試みることはできません。**

**(CR 7.52) 襲撃の解決:** 襲撃を行おうとするプレーヤーはサイコロを1個振ります。サイの目には以下の修正が加わります。

- ・襲撃を行う戦隊数と同じ数を加えます
- ・上陸地点の都市内にいる敵の戦力数と同じ数を引きます

修正後のサイの目が「6」以上であれば襲撃は成功です。

**(CR 7.53) 襲撃を受けたプレーヤーは、直後のゲームターンに試みる動員サイの目チェックの際に-2の修正が加わります。襲撃マーカーを置いて分かるようにしてください。2回以上襲撃に成功しても効果の累積はありません。**

歴史的考察: 少なくともローマ軍が強力な海軍を構築するまでの間は、カルタゴ軍は戦略の一環として、ローマ以北のイタリア沿岸に沿って連続して襲撃を仕掛けるのが普通です。長期的な利点というよりもむしろ嫌がらせとして、戦争の最初の4、5年の間、襲撃はローマの心配の種になることが確実です。戦争の中盤になると、ローマ軍が同じことをカルタゴ州の沿岸に沿って仕掛けることになります。

## (CR 7.6) 海上輸送

陸上ユニットの海を超える移動のために、海上輸送を用いることができます。

プレーにあたって: 本モジュールに含まれるシナリオのほとんどが上級海軍ルールを用いるため、海上輸送ルールにも若干の変更があります。

**(CR 7.61) 乗船:** 海上輸送を行おうとするユニットはすべて、港湾のある味方の都市内にいなければなりません。その港から海上輸送可能な戦力数は海上輸送表に記載されています。海上輸送を開始するには、プレーヤーはその旨を宣言し、海上輸送マーカーを輸送対象の軍勢の上に置きます。海上輸送は包囲中の都市であっても行うことができます。

プレーにあたって#1: 陸上移動と海上輸送は同じ任務フェイズに実行可能であることに注意してください。

プレーにあたって#2: 包囲されている都市から陸上ユニットの海上輸送を試みることはできませんが、周辺に敵のユニットがいる場合には迎撃を受ける可能性があります。

**(CR 7.62) 輸送任務：**海上輸送を用いる陸上ユニットは艦隊任務 (CR 7.3項) を行う艦隊と考えられ、以下に示すサイの目修正が加わります。

- ・活性化したリーダーが輸送船団の提督とみなされ、軍勢内に他のリーダーがいたとしても、活性化したリーダーの能力値が常に使用されます。提督は主要港湾の艦隊制限には含まれません
- ・輸送船団は、敵艦隊のいない沿岸ヘクスに**停止**しているのであれば、他の艦隊を合流させることができます。これは戦隊の所属変更ではなく、艦隊は指揮官も含めて全体が合流することになります。自分より階級が上の指揮官が率いる艦隊を合流させることはできません
- ・輸送船団は、敵艦隊のいない沿岸ヘクスに**停止**しているのであれば、艦隊を分離することができます。これは戦隊の所属変更ではなく、艦隊は指揮官も含めて全体が分離することになります。陸上ユニットを下船 (後述するCR 7.63項を参照) させることもできます
- ・艦隊と合流していない輸送船団は、海上戦闘を自分から行うことはできません。攻撃された場合に回避を試みることはできます。回避に失敗した場合は、海上戦闘表を参照して、以下に示す修正を行います
  - ・戦力比修正を求める際、輸送船団は1個戦隊とみなします
  - ・攻撃側プレイヤーはサイの目チェックを行いません (これは攻撃側は損害を受けないことを意味します)
  - ・他の艦隊と合流していない輸送船団の船員能力は0です
- ・海上戦闘結果の戦隊損失と同じ割合で、輸送中の陸上ユニットにも損失が適用されます。損失は8.34項に従って振り分けてください
- ・輸送船団が離散した場合は、陸上ユニットは、その間一時的に下船しているとみなされ、敵陸上ユニットの攻撃対象となります。攻撃を受けた場合、輸送中のユニットは崩壊状態扱いとなり、CR 7.64項に定める追加修正を受けます。離散軍再建任務 (5.3/I項) に成功した場合、輸送を続けるかそのヘクスに下船 (CR 7.63項) するかを選択できます。その際、CR 7.64項は依然として適用されるものの、崩壊状態とはみなされなくなります。離散した輸送船団がそのヘクスを離れなければならなくなった場合は、海上輸送マーカーと離散マーカーを取り除きます

**(CR 7.63) 下船：**上陸 (そして下船) するには、海上輸送中の軍勢は**停止**しなければならない、CR 7.32項に従って、海上距離効果表を参照してサイの目チェックを行います。距離効果による影響がなかった場合、海上輸送表に定める上限の許す範囲の戦力数で、陸上ユニットをそのヘクスで下船させることができます。海上輸送中のユニットは、下船するのでない限り、敵陸上ユニットにいる沿岸ヘクスで停止することはできませんし、守備隊の存在する都市に隣接する沿岸ヘクスで停止することもできません。海上輸送を行う軍勢は、包囲中の都市であっても入港し、下船することができます。

ゲームデザインとプレーに関して：軍勢を港湾以外のヘクスに上陸させる能力があったことに関しては、戦争中の複数の戦役において裏付けられています。例えば、第1次ポエニ戦争におけるローマ軍のアフリカ侵攻では、1個執政官軍がボン岬 (It-5834) に上陸しています。

**(CR 7.64) 海上輸送されたユニットが、敵の陸上ユニットが存在するヘクスに下船した場合、敵味方とも都市外にいるのであれば、攻撃を行う際、戦闘結果表参照時に-3のサイの目修正を受けます。逆に、そのターン中に上陸ヘクスにいる間に攻撃を受けた場合、相手に+3のサイの目修正が与えられます。**

**(CR 7.65) 渡峡：**陸上ユニットが海峡を渡る際に海上輸送を使用していなくても、相手プレイヤーが海峡を構成するヘクスのどちらか、または両方のヘクスに艦隊を有している場合は迎撃を受け、海上戦闘が生じる可能性があります。渡峡しようとする軍に対して1度しか行えないという制限を除けば、迎撃の試みはCR 7.39項に従って通常通り解決します。迎撃が成功した場合、活性化プレイヤーは、迎撃を受けた軍を渡峡開始ヘクスに戻すことで、海上戦闘を回避できます。海上戦闘が発生した場合、両プレイヤーは、海峡ヘクスにいたのであれば、入港しているものも含め、すべての艦隊を好きなだけ戦闘に参加させることができます。戦闘の結果、活性化プレイヤーの艦隊が渡峡目的ヘクスに存在している場合、渡峡は成功し、渡峡した軍勢のリーダーは、継続チェックに成功すればさらなる任務を行うことが可能です。海上戦闘の損失やサイの目修正などに関しては、輸送船団は艦隊とみなします。

例：ローマ軍プレイヤーは、アッピウス・クラウディウス執政官軍にシチリア海峡を渡らせようとしています。メッサナは味方であり、レギウムのあるヘクスに敵の陸軍はおらず、1戦隊からなるローマ艦隊が停泊中です。カルタゴ軍プレイヤーは、海防官の率いる1戦隊の艦隊をメッサナとレギウムの両方のヘクスに送り込んでいます。カルタゴ軍は海峡のどちらか (両方は不可) のヘクスで迎撃を試みることができます。迎撃に成功した場合、ローマ軍プレイヤーはクラウディウスの軍をレギウムに撤退させるか、チャンスにかけるべく、クラウディウスの軍勢以外の3艦隊を巻き込む海戦を挑むか選択しなければなりません。

## (CR 7.7) 港湾設備能力と冬季

**(CR 7.71) 乾式ドックと冬季の避難場所** (CR 7.75項参照) といった、安全に船舶を係留することのできる設備には港湾ごとに違いがあり、それが軍船の係留可能数を制限しています。輸送能力に関しては、乾式ドックなど必要ないためこれとは関係ありません。各港湾の係留上限は港湾設備能力表に記載されています。地方港の中には、他より大きな港湾設備能力を有している港 (例：ドレパヌム) があり、これらは個別に名前と能力が記載されています。

歴史的考察：カルタゴ市の港湾にある最新式乾式ドックは220隻の軍船を取り扱うことができました。おそらく、巨大な港にはもっと多くの船が投錨していたでしょう

**(CR 7.72) 港湾設備能力の拡張：**カルタゴやオスティア、マッシリアやネアポリスなど (詳細はシナリオ説明参照)、いくつかの港湾の設備能力は、ゲーム開始時にはまだ最大に達してい

### (CR 7.7) 港湾設備能力表

港湾	戦隊係留上限
カルタゴ (Cr-3028)	18→22
オスティア (It-3715)	5→20 (20は第2ポエニ戦争時およびそれ以後)
マッシリア (It-1629)	10
ネアポリス (It-4512)	5→10 (10は第2ポエニ戦争時およびそれ以後)
タレントウム (It-5405)	12
シラクサ (It-6419)	10
リリバエウム (It-5526)	15
ドレパヌム (It-5326)	12
他のすべての地方港	4
他のすべての小港湾	2

ません。これは、ローマに関しては、当初艦隊規模が小さかったことを反映しています。これらの港湾を支配しているプレイヤーは、毎ターンに港湾設備能力を5戦隊分ずつ、記載された最大値まで拡張させることができます。しかし、港湾設備能力の拡張を行えるのは、そのターンに艦隊建造を開始したり、艦隊建造中でない場合だけです。

プレーにあたって:逆もまた真なりで、港湾設備能力の拡張中は艦隊建造はできません。

**(CR 7.73)** 港湾設備能力の拡張中も、フェイズB/6における陸軍の編成・増加は可能です。

**(CR 7.74)** 港湾設備能力は、そのターンに建造する戦隊数決定の際にも使用します。CR 7.16項を参照してください。

**(CR 7.75) 冬季:** 寄港セグメント (G/2) 中、港湾にいない輸送船団を含むすべての艦隊は、味方の港湾ヘクスに移動しなければなりません。この移動により、CR 7.32項に従って距離ポイントが蓄積しますが、目的の港湾に到着した後、海上距離効果表ではなく、大惨事 (CR 7.33項参照) のサイの目チェックを行います。寄港セグメント開始時に離散状態であった艦隊は、さらに20距離ポイントが加算されます。目的港湾の設備能力を超過してしまった戦隊は除去されます。寄港セグメント開始時にリーダーのいない艦隊は、緊急海防官 (CR 7.24項) を使用して港湾への移動を行います。海上輸送船団が離散状態である場合、海上輸送と離散のマーカーを取り除きます。陸上ユニットは今のヘクスにとどまります。それ以外の艦隊が離散状態である場合は、港湾に到着後、20距離ポイントを加算したら離散マーカーを取り除きます。

ゲームデザインに関して:これは、発達する嵐の到来を再現したものです。地中海であっても、大嵐が来るとほとんどすべての、あらゆる種類の船舶の移動は不可能となりました。

## (CR 8.0) 陸上戦闘

**(CR 8.23)** ローマ軍のリーダーは回避を試みる際、常に+4の修正を受けます。これをローマの矜持と呼びます。

**(CR 8.31)** 以下の修正が戦闘解決のサイの目に適用されます:

**ローマの軍紀:** この修正は、ローマ軍自慢の戦術的柔軟性と同様に、その優れた士気と訓練度の高さを表現したものです。6歩兵戦力以上を有するベテランのローマ市民部隊 (RL) が戦闘に参加している場合、ローマ軍プレイヤーは、その部隊1個につきサイの目を1つ、自軍の有利な方 (攻撃時は+1、防御時は-1) に修正することができます。

**ローマ軍リーダーの統率力:** ローマ軍は指揮官の統率力を超える数の軍団1つにつき、攻撃時には-1、防御時には+1の修正が加わります。補助兵は軍団数に含まれませんが、軍団であれば完全戦力でなくても数に含みます。

**カルタゴ軍の能力:** 攻撃時、カルタゴ軍プレイヤーは軍能力値をサイの目に加え、防御時はサイの目から引きます。複数の軍が戦闘に参加している場合、最も低い能力値を使用します。

例:能力値-2のカルタゴ軍は、攻撃時にはサイの目に-2を足す、すなわち2を引き、防御時は-2を引く、すなわち2を足すことになります。

**(CR 8.34) 軍団損失の振り分け:** ローマ軍団の戦力はすべて同一地域出身とみなします。しかし、損失割合に関しては歩兵と騎兵は別々に適用します。それぞれの兵種の戦力損失は、軍団

の各部隊に可能な限り均等に振り分けなければなりません。残存戦力がなくなった部隊はマップから除去されます。

ローマ軍補助兵や、その他の同盟国軍は、8.34項に従って歩兵および騎兵に損失を振り分けます。ローマ軍団とスタックしている場合、ローマ軍団の戦力は総戦力から除いて計算します。

例:2個軍団の36歩兵戦力と8騎兵戦力を有する、完全戦力の執政官軍が30%の損失(歩兵は11戦力)を受けました。ローマ軍プレイヤーは軍団内の4部隊から2戦力ずつ取り除かなければならず、残りの合計3戦力は、4部隊の中の別個の3部隊に適用します。さらに、騎兵の合計2戦力の損失を別々の2個部隊に振り分ける必要があります。もし、6戦力の補助歩兵がいた場合、2戦力の歩兵損失も同様に適用します。

**(CR 8.62)** 負傷したローマ政務官は次のターンの開始時に政務官プールに戻されます。このリーダーは、選出手続きを経て再度ゲームに登場することができます。

**(CR 8.67) ローマ政務官の交代:** 必要なら、現在官職に就いている政務官を、プール内にいる別の政務官と交代させることができます。この方法でゲームに登場する政務官は、無作為に選択されなければなりません。新しい政務官は、元の政務官がいたヘクス、もしくはローマのどちらかに配置されます。ローマ政務官を交代させた場合、新たな政務官の行動力に関わらず、LAMプール内のLAMの数には変更はありません。

## (CR 9.0) 都市と攻城戦

**(CR 9.31) 攻城戦強襲:** 強襲には以下のサイの目修正が適用されます:

- ・+1 ローマ軍が敵に占拠されているローマを強襲する場合
- ・+2 包囲されている都市に港湾があり、その都市ヘクスや港湾に存在する艦隊が攻撃側のみ
- ・-1 強襲を行うローマ軍リーダーの統率力を超える軍団1個につき (ローマ軍にのみ適用されます)
- ・-2 包囲されている都市に港湾があり、その都市ヘクスや港湾に存在する艦隊が防御側のみ

**(CR 9.55) 海上補給:** 包囲されているユニットが港湾にいる場合、損耗サイの目チェック時に、以下の修正が適用されます。

- ・+3 港湾ヘクスが敵艦隊のみで占拠されている。港内に味方艦隊がいてもこの修正は適用されます
- ・-3 港内・外を問わず、港湾ヘクスにいるのが味方艦隊のみ

**(CR 9.63)** ローマ軍リーダーは9.62項に関してはいくつか例外扱いの部分があります。執政官と独裁官、騎兵長官だけが寝返りを試みることができ、前執政官と法務官は試みることはできません。加えて、執政官・独裁官も寝返りを試みる際には戦略ポイントを1つ消費しなければなりません、そのポイントをサイの目修正に加えることはできません。この制限は防御を行っている時には適用されません。

ゲームデザインに関して:なぜできないのか?それは、ローマの貴族階級が自分をそういふことのできない人間だとみなしていたからです。彼らは規律を重視する傾向にあり、これが、スキピオが定石を捨て去ることを決めるまで、ローマがハンニバルを打ち破れなかった原因なのです。

ローマもカルタゴも寝返りによって占領されることはありません。



(CR 9.74) 入港中の都市が降伏した場合、艦隊はそのヘクスにとどまることはできますが、入港状態ではなくなります。

(CR 9.87) **ガリア兵の強奪**：9.81項のように損耗や強襲または寝返りによって都市を占領した際、軍勢のいずれかにガリア兵が含まれていた場合、たとえそのガリア兵が実際に攻撃に参加していなくても、その都市ヘクス内にいるだけで、そのガリア兵が暴徒化し、強奪を行って帰郷したのかどうかチェックしなければなりません。プレイヤーはサイコロを1個振り、活性化しているリーダーの作戦値と比較します。

- ・そのリーダーの作戦値以下なら何も起きません
- ・作戦値より大きければガリア兵は暴徒化し、プレイヤーはサイコロの目を10倍した数に等しい%のガリア兵を除去しなければなりません。彼らはガリアへ帰郷したのです。加えて、攻城戦に勝利することで得られたはずの外交上の利点も失います

都市が攻城戦損耗フェイズに陥落した場合、攻撃側は、最も階級の高い指揮官の作戦値を用いて上記のチェックを行います。最も階級の高い指揮官が複数いる場合、使用するリーダーは攻撃側プレイヤーが自由に選択できます。

プレーにあたって：これらガリア兵の強奪といった破壊活動に関わらず、この都市は略奪されたとはみなしません。

(CR 9.92) (追加) ローマ軍が補助兵を守備隊とするには、同じ戦力数の軍団歩兵がその都市にいないとできません。守備隊となったユニットは、都市内にいる限り、RRR 5.2項に定めるローマ政務官の指揮軍団制限には含まれません。



## (CR 10.0) 動員力

### (CR 10.1) ローマ軍団の編成

歴史的考察：ローマ最大の強み、そして共和政ローマのほぼすべての戦争において際立っていた特長は、そのほぼ無尽蔵と言ってもよいほどの軍隊編成能力でした。どれほどたくさんの兵士を失ったとしても、ローマはいとも簡単にさらに多くの軍を編成し、すぐに立ち直りました。例えば、ハンニバルがイタリアに侵攻した紀元前218年、ローマは6個軍団を組織していました。紀元前212年までに、途中、カンナエでおそらく5万人を超える軍団兵を失ったりしたに関わらず、ローマは最大で、ほぼ25万人にあたる25個軍団を展開させました。対するハンニバルの軍隊が5万人に達することは、あったとしても極めて稀で、通常もっと少ない数でした。この対照的な2つの側面は、ローマの偉大さ、そしてハンニバルの指揮能力をよく表しています。

(CR 10.11) ローマ軍プレイヤーは、軍団や増援の編成には元老院の許可が必要です。軍団の編成は、主に戦略決定フェイズのローマ政務官選出セグメント (B/4)、もしくは戦力増強決定セグメント (B/6) で行います。このセグメント中のユニットの編成は任務ではないので、リーダーが存在する必要ありません。このフェイズにおいて、ローマ軍プレイヤーは以下のいずれかを選択しなければなりません。

- ・さらに陸上ユニットを編成する
- ・海軍を増強、または建造する
- ・上記のどちらも行わない

ローマ軍プレイヤーは、両方を同時に行うことはできません (CR 7.22項参照)。自分の選択内容が記載されているマーカーを、相手にわからないように握り、お互い同時に相手に見せず。CR 10.16項に従って執政官軍を編成した場合、ローマ軍は海軍の増強・建造を選択することはできません。

(CR 10.12) ローマ軍プレイヤーは、戦略決定フェイズに加え、執政官 (もしくは独裁官) の任務フェイズにおける動員任務を用いて陸上ユニットの編成を行うことができますが、これを行うことができるのは、イタリア内に5戦力以上の敵陸上ユニットが存在する場合に限ります。この場合のイタリアとは、ガリア・マッシリアを含まない、それより東の全イタリアを指します。シチリアはイタリアでないことに注意してください。

歴史的考察：歴史に基づけば、ローマ軍プレイヤーが編成できる軍団数はほぼ無制限なのですが、元老院議員＝ローマ政務官と軍団カウンターの数には限りがあり、これが実質的な制限要因となっています。

(CR 10.13) **軍団の編成**：ローマ軍が戦力増強決定セグメントや動員任務において軍団の編成を行う場合、軍団要求表を用います。新たな軍団の編成を試みる場合、ローマ軍プレイヤーは、完全戦力・減少戦力を問わず、現存する軍団の数を合計してサイコロを1個振ります。記載された修正を行った上で、軍団要求表を参照して新たに編成できる軍団数を決定します。新たに編成された軍団は、全て完全戦力の新兵として登場します。ローマ軍プレイヤーは、新編成の1個軍団の代わりに、攻城兵器カウンター1個を受け取ることもできます。1回の軍団編成で受け取れる攻城兵器は1個までです。

プレーにあたって：すべての軍団が、ローマ市民部隊と同盟市民部隊で構成されることを忘れないでください。

(CR 10.14) **増援の編成**：ローマ軍は、現存する軍団に増援を行うことにより、戦力を回復させることができます。増援を編成する場合、新たに軍団の編成する際と同様、軍団要求表を用いてサイコロの目チェックを行いますが、列は常に「0-6」の欄を用い、すべてのサイコロの目修正を行った上で得られた[ ]内の数字が、増援として受け取れる戦力です。増援の8戦力のうち、1戦力を騎兵として受け取ることができます。ローマ軍プレイヤーが1回の編成の試みで行うことができるのは、新軍団か増援のどちらかのみで、両方を行うことはできません。

例：第XおよびXIV軍団の全部隊が、戦闘により歩兵6戦力に減少し、騎兵も1戦力ずつ失っています。ローマはこれらの軍団の戦力を増強するために増援の編成を試みます。サイコロを振り、修正後のサイコロの目が「8」であったので、歩兵12戦力、または歩兵11戦力と騎兵1戦力を受け取ることができます。ローマ軍プレイヤーは、歩兵6戦力を使用して第XおよびXIV軍団のローマ市民部隊歩兵を完全戦力とし、残りの5戦力で第XIV軍団の同盟市民部隊の歩兵戦力を「8」に増加、第X軍団の同盟市民部隊の歩兵戦力を完全に回復させました。残りの1戦力は、必要なら騎兵1戦力としていずれの軍団に配属することができますし、歩兵1戦力として第XIV軍団の同盟市民部隊歩兵を完全戦力とすることもできます。

(CR 10.15) **補助兵**：軍団要求表における修正後のサイコロの目が「9」または「10」であった場合、ローマ軍プレイヤーは、1個戦闘団の補助兵も同時に編成することができます。補助兵は、弓兵や投石兵または軽歩兵といった、軽・中装備の歩兵部隊を意味します。補助兵部隊はどの政務官でも指揮することができますが、Carthageモジュールにおけるローマ軍補助兵部隊は、編成時はすべて6戦力のシチリア歩兵戦闘団でなければならないため、プレーされずに残っているシチリア歩兵が6戦力未満の場合は、ローマ軍プレイヤーは補助兵を編成することはできません。CR 10.25項および8.34項も参照してください。

(CR 10.16) 軍団解散セグメント (B/1) において、前任の執政官の執政官軍2個軍団のうち、少なくとも1つが解散 (CR 10.18 項) している場合、ローマ軍プレイヤーはその執政官軍の交代を試みなければなりません。CR 10.13項の手順はこの時は適用されません。代わりに、関係する執政官が選出・選択されるたびに、ローマ軍プレイヤーは執政官軍交代に関する元老院許可 (CR 5.66項) のサイの目チェックを行います。許可された場合は新しい2個軍団が編成され、該当する政務官の執政官軍として割り当てられます。この軍はCR 10.2項に従って配置されます。拒否された場合は、執政官はここでは軍を受け取ることはできません。執政官軍の交代が行われた場合、ローマ軍プレイヤーは海軍の増強・建造を行うことはできません。しかし、軍団の編成 (CR 10.11項) を試みることは可能です。

(CR 10.17) ある軍団の戦力を他の軍団に移したり、ローマ市民部隊の戦力を同盟市民部隊に移動させたりすることはできません。軍団の、完全戦力でない各部隊は、増援を行って完全戦力まで回復させることが可能ですが、増援は各部隊間で均等に割り振り、端数の増援戦力がある場合はまず新兵軍団を補充し、その後ベテラン軍団が増強されなければなりません。軍団が1つもない場合、増強されることはありません。軍団戦力を分割して守備隊として残すこともできますが、その際は、各部隊から均等に戦力を抽出しなければなりません。抽出の結果、元の軍団の戦力が0になるような抽出を行ってはいけません。

(CR 10.18) ローマ軍プレイヤーは、戦略決定フェイズの軍団解散セグメント (B/1) 中に軍団を解散することができます。包囲されている都市内の軍団以外、すべての軍団を対象にできます。軍団内に存在するなら、ローマ市民部隊と同盟市民部隊は一緒に解散しなくてはなりません。さらに、前任の執政官に配属されていた軍団を解散する場合、もう片方の軍団も同時に解散、つまり、執政官軍そのものを解散しなければなりません。軍団を解散した場合、軍団・軍マーカーと、残っている戦力などすべてをマップやディスプレイ上から取り除きます。

## (CR 10.2) ローマ軍の動員戦力配置

(CR 10.21) 新たに編成された軍団の各部隊は、ローマか、ローマイタリア内で、ローマが支配する州のローマが支配している都市に配置できますが、各部隊を別々に配置することもできます。同盟市民部隊は、ローマが支配する州のローマが支配している都市であればどこにでも配置することができますが、ローマ市民部隊はローマイタリア内にしか配置することはできません。新たに編成された軍団は、地方港や主要港を持たない、包囲された都市には配置できません。包囲されていても、ローマ市民部隊だけはローマ市内に配置することができます。

(CR 10.22) ローマイタリア内にある軍団への増援 (CR 10.14項) は、編成されたらすぐその軍団に加えられます。ローマイタリア外にある軍団への増援は、その戦力マーカーを、軍団ディスプレイ内の増援対象の軍団ボックスの横に置いた後、副官 LAM を LAM プールに加えます。この増援は、任務フェイズ中に副官 LAM が引かれた時点で、対象の軍団に加えられます。

プレーにあたって: 副官のリーダーカウンターはありません。増援を対象の軍団に配備するタイミングを決める副官 LAM があります。

(CR 10.23) 地方港や主要港を持たない、包囲された都市にいる軍団には増援を送ることはできません。ローマイタリア外の軍団に増援を送るためには、その軍団がローマが支配する州にある、地方港あるいは主要港を持つ都市内にいなければなりません。配置できなかった増援戦力は失われます。ローマが包囲されているときに編成した増援戦力は、ローマ市内にいる軍団への増援か、もしくはローマ守備隊の増強に充てられ、ローマ外の軍団に配備することはできません。

(CR 10.24) 新たに編成された攻城兵器は、ローマ内に配置されるか、もしくはローマイタリア内にある軍団に配置されます。

(CR 10.25) ローマ軍の補助兵が編成された場合、ローマイタリア内にある軍団か、東西シチリア内の都市に配置されます。シチリアに配置された補助兵を政務官の元へ移動させるのは副官の役割です (CR 10.23項参照)。地方港か主要港を持たない、包囲された都市に補助兵を配置することはできません。

## (CR 10.3) ローマ軍団の訓練

Ancient World のルールでは、ローマ軍団は新兵かベテランのどちらかに分類されます。新たに編成された軍団はすべて新兵です。軍団は、戦闘での勝利や訓練によってベテランへと成長しますが、ベテランであっても、敗北と戦力低下によって新兵に降格することがあります。

(CR 10.31) 錬度: 軍団の錬度は以下の場合に上昇または低下します:

- ローマの軍勢が戦闘で大勝利 (8.5項参照) した場合、ローマ軍プレイヤーはその軍勢内の軍団を2つ選んで、錬度を上昇させることができます
- ローマの軍勢が戦闘で大勝利でない勝利を収めた場合、軍勢にいる1個軍団の錬度を上昇させることができます
- ローマの軍勢が戦闘で大敗北 (= 敵が大勝利) した場合、ローマ市民部隊の歩兵戦力が5戦力以下となったベテラン軍団は、すべて新兵に降格します
- ローマ軍が戦闘で大敗北でない敗北を喫した場合、損失が最も多いベテラン軍団が新兵に降格します。候補が2つ以上ある場合はローマ軍プレイヤーが降格する軍団を選択します

(CR 10.32) 首都法務官が存在する場合、新たに編成されてローマに配置された軍団は訓練を受けることができます。ターン終了フェイズの軍団/船員訓練セグメント (G/3) において、ローマ軍プレイヤーはローマ市外に移動しなかった新編成の軍団を2つまで選び、それぞれサイコロを振ります。サイの目が7以上であればその軍団はベテランに昇格し、7より小さかった場合には新兵のままです。軍団が配置された後に首都法務官がローマから離れた場合、訓練を行うことはできません。

## (CR 10.4) カルタゴ軍の動員力

歴史的考察: 国家としてのカルタゴには、ローマが持っていたような動員力という名の富は、国自体(と市民)にはほとんどありませんでした。カルタゴ自身の動員力の源は約30~40万人のカルタゴ市民であり、その半数は女性でした。そのため、カルタゴ軍の大半は、ヨーロッパからの傭兵や、リビアやヌミディアなどのしばしばあてにできない同盟国から派遣された兵士で構成されていました。

(CR 10.41) カルタゴ軍は、戦力増強セグメント (B/6) において動員を行うことができ、任務フェイズにも部隊を編成できる可能性 (「祖国は危機にあり」の時など諸々; CR 10.45項参照) が若干あります。カルタゴ軍の動員には、カルタゴ軍動員表を用いて行います。動員を行う場合、カルタゴ軍プレイヤーは文字別に分けられたグループを選び、サイコロを1個振って、表に記載された修正を適用します。修正後のサイの目から得られた結果に従って、各グループの各戦闘団が戦力を受け取ります。現在の政治動向の許す限り、他のグループについても、同様の手順を繰り返します。カルタゴ軍プレイヤーは、得られるすべての戦力を受け取る必要はありませんし、政治動向が許すからといって、全グループから動員を行う必要もありません。いくつかのシナリオには、CR 10.46項とCR 10.47項に定める動員力制限が適用されることに注意してください。加えて、カルタゴ軍プレイヤーは、いかなる種類の歩兵でも、合計20戦力を

攻城兵器1ユニットに交換できます。この交換は1フェイズに1回のみ可能です。

カルタゴ軍プレイヤーの動員能力は、以下のように、その時の政治動向（CR 5.72項）に大きく制限を受けます。

- ・**慎重**：新たな軍の編成はできませんが、現存する軍が前のターンに受けた損失分を、すべて補充することができます。ただし、動員できる戦力数以上は補充できません
- ・**他のすべての政治動向**：1個軍を編成するか、前のターンに受けた全損失をすべて補充することができます

損失を受けた軍の補充を行う場合、カルタゴ軍プレイヤーは、得られた増援戦力をあらゆる兵科・戦闘団の補充に使用できます。唯一の制限は、前のターンに受けた損失以上の補充を行うことはできないということだけです。

例：政治動向は**警戒**です。カルタゴ軍プレイヤーはグループBとDから軍を編成することにしました。グループBに関して振ったサイの目は5、前のターンに艦隊を建造していたので-2の修正が加わり、最終的なサイの目は3となりました。カルタゴ軍はヌミディア歩兵5戦力、エリートヌミディア騎兵10戦力、リビア騎兵10戦力、マウレタニア歩兵5戦力を得ました。次に、グループD（傭兵グループ）に関してサイコロを振ります。目は9、同様に-2の修正を加えた結果、ガリア歩兵25戦力、リグリア歩兵15戦力を得ました。これらの軍勢は、後述するCR 10.43項に従って配置します。カルタゴ軍プレイヤーは、歩兵20戦力の代わりに攻城兵器1ユニットを編成することもできます。

プレーにあたって：カルタゴ軍プレイヤーは、軍ディスプレイの各軍のボックスの横に、使用していないカウンター（戦隊カウンターが最適です）を置いて、損失がわかるようにするとよいでしょう。

**(CR 10.42)** カルタゴは以下の3種類のユニットを編成できます。

- ・**市民兵**：市民権を持つカルタゴ人からの徴募兵
- ・**同盟国兵**：リビア、ヌミディアやマウレタニアからの徴募兵
- ・**傭兵**：ヒスパニアとガリアに居住するイベリア族、ケルトイベリア族とガリア族に加え、ブルッティウムなどのように、イタリア（ギリシャ人の開拓したイタリアの地方）といわれるイタリアの地域の住民などから雇われた兵士。傭兵は戦略決定フェイズでのみ編成可能で、任務フェイズに動員されることは決してありません

反乱が起きている同盟国からは、部隊を編成することはできません（神託表参照）。

プレーにあたって：ユニットの種類（兵科ではありません）は、エリート以外は戦闘能力とは何の関係もありません。ユニットの種類は、編成の容易さと配置場所の決定に使用します。

**(CR 10.43) 編成した部隊の配置：**

- ・**市民兵**：カルタゴ市内か、アフリカ内にいる軍とともに配置
- ・**同盟国兵**：カルタゴ市内か、カルタゴが支配している地方港または主要港がある州にいる軍とともに配置
- ・**傭兵**：各出身州にある港湾都市か、カルタゴが支配している地方港または主要港がある州にいる軍とともに配置。出身州とは、リグリア族はリグリア（タウリニ、フリニアテスの両方を含みます。州情報表参照）、ガリア族はガリア・マッシリアを指し、イベリア族とケルトイベリア族はマップ上には本国州がありません。カルタゴ軍プレイヤーが傭兵を受け取る際、その傭兵の本国州を支配していたり、州内に味方の港湾が存在したりする必要がないことに注意してください

・**攻城兵器**：現存する軍とともに配置（CR 10.44項も参照）

傭兵が出身州以外の地域に配置（イベリアとケルトイベリア兵は必ずこの配置方法になります）された場合や、同盟国兵がカルタゴ市以外に配置された場合、カルタゴ軍の最高司令官はそのターンのLAMを1つ消費します。市民兵と同盟国兵は、包囲されていたとしてもカルタゴ市内に配置することができます。傭兵も、地方港か主要港が存在するのなら包囲されている都市内に配置できます。

例：カルタゴ軍プレイヤーはグループCとDから傭兵を編成しました。グループCからの増援は、カルタゴ軍の支配する地方港か主要港に配置しなければならないので、最高司令官のLAMは1つ消費されます。カルタゴ軍プレイヤーは、任務フェイズに移動させなくていいように、グループDからの増援もグループCと同様に配置する予定です。

**(CR 10.44) 行動地域制限：**

- ・カルタゴ歩兵と騎兵はアフリカを離れることはできません
- ・リビアユニットはカルタゴ国境地溝より南・南東地域での配置・行動はできません
- ・カルタゴに支配されているか否かにかかわらず、ヌミディアユニットはヌミディア国内での配置・行動はできません
- ・マウレタニア兵はマウレタニア州内では行動できません
- ・初期配置時を除いて、傭兵は編成された州や地域で行動することはできません
- ・攻城兵器は、単独では存在できず、必ず軍を構成しなければなりません。1個軍が保有可能な攻城兵器は1個のみです

歴史的考察：反乱を恐れていたカルタゴ軍は、同盟国兵士や傭兵をその出身地域で活動させることはほとんどなく、あったとしても極めて稀でした。反対に、市民兵たちのほとんどは自国内での活動に従事しました。

**(CR 10.45)** カルタゴは、政治動向が**好戦**である時のみ、任務フェイズ中の動員任務によって部隊を編成することができます。動員任務を行えるのは最高司令官だけで、しかもカルタゴ市内にいる場合に限られます。編成された部隊はカルタゴ市内に配置しなければなりません。

**(CR 10.46) 動員力制限**：動員の結果、プレーに登場している市民兵が歩兵・騎兵が併せて50戦力を超えてはいけません。

**(CR 10.47) 最大動員力**：それぞれ20年にわたる第1次・第2次ポエニ戦争を経験しても、カルタゴの動員力はローマには到底及びませんでした。カルタゴ市民の数は、ローマよりはるかに少なく、同盟国からの援軍が得られるのは協力関係にある時だけであり、カルタゴ元老院は傭兵に対する支払いには消極的でした。これを反映するために、各シナリオには最大動員力が設定されているので、最大動員力表と動員力消費欄を使用して供給量の減少を記録してください。シナリオを通して、初期配置されている部隊分も含めた各区分（リビア兵やガリア兵など）で使用可能な兵士の総合計戦力数は、表に記載されている最大値までです。

歴史的考察：このルールが大筋は歴史に沿ったものであるものの、たとえカルタゴであっても、実際の人口を知るのには非常に難しいのです。この動員力の最大値は、実際の戦争で使用された兵士数を基に、プレーのしやすさなどを加味して設定しました。ローマ軍の最大値は、シナリオの期間中、ローマが実際に編成した軍団数を基としており、第2次ポエニ戦争期の総軍団数が上限を決めるのに一役買っています。



**(CR 10.48) 軍の編成：**カルタゴ軍プレイヤーは、動員を行ったときにはいつでも軍を編成することができます。同じヘクスに存在するユニットのスタックの上に軍マーカーを置くことで軍が編成されます。これにより、これらのユニットは他の軍とは区別され、指揮官が任命（CR 5.73項）されます。現在の政治動向で認められている地域以外にいるユニットのスタックから軍を編成することはできません。新たに編成された軍の能力（CR 10.52項）は-3です。一度編成されたら、解散（CR 5.74項）するか、戦力が0となるまでは軍として存在し続けます。他の軍を構成していないユニットを合流させることで、軍の戦力を増強することができます（戦力増強による軍能力値への影響についてはCR 10.57項を参照）。また、軍の戦力を分割し、守備隊とすることもできます。解散しない限り、軍の戦力が0となるような分割はできません。

### (CR 10.5) カルタゴ軍の能力値

歴史的考察：ヌミディア騎兵や特定のカルタゴ重装歩兵といったいくつかのユニットを除いて、傭兵由来のユニットは、編成時の兵質はあまりよくありませんでしたが、カルタゴ軍の指揮体制には、ローマ軍が持っていなかった重要な利点がありました。カルタゴ軍は同じ人物が指揮し続けることが多く、指揮している期間が長ければ長いほど、指揮官への忠誠心が強くなり、指揮方針の継続性という面からも、軍隊の質は向上しました。

**(CR 10.51)** 指揮官に率いられたすべてのカルタゴ軍は-3（劣悪）から+3（最良）の軍能力値を有しており、戦闘時のサイの目修正値として使用します。軍能力値は、攻撃時はサイの目に加え、防御時はサイの目から引かれます。マイナスの修正値を引く場合は、事実上プラスのサイの目修正になることに注意してください。2つ以上の軍が戦闘に参加している場合、最も悪い能力値を修正に使用します。

例：大ハンノ（IP-13）の傭兵戦争シナリオ開始時の軍能力値は-1です。ハンノとその軍が攻撃を行う場合、戦闘サイの目から1が引かれ、防御時には1が加えられることになります。

**(CR 10.52)** シナリオ開始時に存在している軍には能力値が与えられています。新たに編成された軍の能力値はすべて-3です。

**(CR 10.53)** カルタゴ軍能力値セグメント（A/2）中、以下の条件を充たす、すべてのカルタゴ軍の能力値は1つ向上します。

- ・前のターンと同じリーダーに指揮されている
- ・前のターンに崩壊状態になっていない

軍能力の最大値は+3です。

**(CR 10.54)** 軍に新たな指揮官が任命された場合、その指揮官の能力に関わらず、軍能力値は2低下します。軍能力の最低値は-3です。この低下は、リーダーが交代したときのみ適用されます。8.62項に定める、元々の指揮官が帰還した場合には能力値の低下はありません。

**(CR 10.55)** 崩壊状態でない限り、軍の能力値は戦闘結果によっては影響を受けません。

**(CR 10.56)** カルタゴ軍は、軍を統合したり、軍の間で戦力の受け渡しを行うことはできません。これは指揮官のいない軍であっても同様です。カルタゴ軍指揮官は、軍の一部を都市の守備隊として分離することはできますが、これは、その都市内に他の軍がいない場合に限りです。他の軍を構成していないユニット（守備隊や増援など）を合流させることはできませんが、以下のCR 10.57項に定める罰則が適用されます。

**(CR 10.57)** カルタゴ軍プレイヤーは他の軍を構成していないユニット（増援や守備隊など）を合流させて、軍の戦力を増強することができます。その際、合流させる戦力が、現在の軍の戦力の半分以下であれば何の罰則も生じません。現在の軍の戦力未滿、かつ半分より多い戦力を合流させる場合、軍能力値は1低下します。現在の軍以上の戦力が合流する場合、軍能力値の低下は2になります。カルタゴ市民兵と、どの国籍であってもエリートユニットが合流する場合は罰則はありませんし、上記の計算の際は、戦力数として加算されません。軍能力値の修正は、その任務フェイズ中に合流した前戦力数を合計した上で、任務フェイズの最後に行われます。

プレーにあたって：このルールにおける「軍」という用語は、指揮官の存在によって定義されます。ある指揮官が他の軍を指揮する場合、新しい指揮官が任命されたとみなします。

## (CR 12.0) 外交

*Ancient World*の外交ルールは、**Carthage**シナリオでは使用しません。**Carthage**で取り上げた期間には、軍事的に占領されるのでなければ、ローマとカルタゴ以外の地域との外交関係には大きな変化がなかったと考えられるからです。そのため、軍事的状況が変化したり、特別ルールによって変更（2つの第1次ポエニ戦争シナリオにおけるシラクサ）されない限り、州情報表に記載されている、もしくはシナリオで特に規定されている同盟関係が変化することはありません。

プレーにあたって：そのため、この戦争期に使用するリーダーには外交力は記載されていません。



# シナリオ



## 傭兵戦争(Mercenary War)

### カルタゴにおける叛乱：紀元前241年

#### シナリオ難易度：3

陸上のルールを学び、ゲームの軍事的手順に慣れつつ最後までやり通すのに適したシナリオです。選出も政治的問題も、部隊の編成もなく、あるのはただ、移動し戦うことです。

#### 歴史的背景

第1次ポエニ戦争後のカルタゴには、給料の支払いを求める傭兵の大集団が残されていました。リリバエウムの守備隊指揮官ギスゴは、責任をカルタゴに転嫁し、傭兵達全員ををアフリカに送りました。カルタゴのハンノ（どのハンノかまったく分かりませんが）は、全員になけなしの手当を与えてヌミディアのカルタゴ前線基地、シッカに船で輸送しました。彼らはシッカに在る間に、カルタゴが自分達に給料を払う気など一切ないことをはっきりと知ったので、とうとう彼らは叛乱を起こしました。いつもの身の毛もよだつようなカルタゴ式で、カルタゴの役人をまとめて虐殺し、カルタゴに対する破壊活動を開始しました。町をたてつづけに占拠し、カルタゴの支配を、明らかに快く思っていなかったリビアの賛同者2万人を加えて膨れ上がり、ついにはカルタゴ市そのものを包囲しそうな気配でした。

そこで、カルタゴは団結した行動を起こしました。ハンノのもとには兵士1万と象100頭の1個軍が結集する一方、ハンニバルの父ハミルカル・バルカは、騎兵主体で、象も多数存在する第2軍を率いて帰国しました。ヌミディアの族長ナバラスが、さらに多くの騎兵とともに到着するに及んで、練達のカルタゴ軍が、傭兵たちを孤立させ、各個撃破し、打ち負かすのは単なる時間、それも残忍で容赦ない、数多の十字架を背負わせることが容認された時間の問題にしか過ぎませんでした。

それは美しくもなく、誇らしいものでもありませんでした（ボヴァリー夫人で有名なギュスターブ・フローベル作の、とても華やかな小説、サランボーからの言い回しです）。

#### ゲームの長さやバランス

**5ターン：**紀元前241年から237年までです。兵力の多さもありますが、結局は、騎兵に関して圧倒的に上回っているのです、バランスはカルタゴ有利になっています。

#### マップ

このゲームではカルタゴマップを使用します。

## ルール

以下のルールはこのシナリオでは使用しません：

海軍：7.0項およびCR 7.0項  
 動員：10.0項と、CR 10.5項を除くCR 10.0項  
 神託：13.0項  
 政治：CR 5.0項（以下に記す例外があります）  
 ローマ軍専用のすべてのルール  
 プレー手順のフェイズAとBは飛ばしてください

#### プレー補助備品

- ・シラクサ／傭兵軍ディスプレイ
- ・シラクサ／傭兵都市占領ディスプレイ
- ・カルタゴ軍ディスプレイ
- ・カルタゴ軍都市占領ディスプレイ（第1次ポエニ戦争／傭兵戦争面）

#### 初期配置

特に指示がない限り、都市ヘクスでは都市内に配置します。

#### 傭兵陣営

ヘクス／都市	ユニット
シッカ・ウェネリア [Cr-2936]	スペンディウス、マト、アンタリトゥス；リビア歩兵12戦力、イベリア歩兵5戦力、ガリア歩兵3戦力、リグリア歩兵1戦力、ギリシャ（シチリア）歩兵1戦力
<b>攻城戦遂行能力初期値：-3</b> 傭兵陣営には最高司令官は存在しません。	

#### カルタゴ軍

ヘクス／都市	ユニット
カルタゴ[Cr-3028]	大ハンノ[1P-13][最高司令官]；カルタゴ歩兵15戦力、リグリア歩兵10戦力、イベリア歩兵5戦力、カルタゴ騎兵5戦力、ヌミディア騎兵5戦力、戦象10戦力：[第1軍、軍能力値：-1]
<b>攻城戦遂行能力初期値：-2</b> ハンノとハミルカルは軍指揮官です。ハンノは、ハミルカル・バルカが登場するまでは常に最高司令官です。後述するカルタゴ軍政治ルールを参照してください。	

#### ゲームの開始準備

##### 第1ターンLAMプール

傭兵陣営プレーヤーは、3人のリーダーのLAMを各々1つだけ使用可能です。カルタゴ軍プレーヤーが利用できるLAMはハンノのもの1個のみです。第1ターンには、攻城戦損耗マーカーは3つとも使用しないので注意してください。

傭兵陣営プレーヤーが常に先攻です。さらに、最初のLAMだけはプールから無作為に引く必要はなく、傭兵軍プレーヤーが最初に任務フェイズを行いたいリーダーのLAMを、プールから直接選択することができます。ゲームは、フェイズCから開始となり、フェイズAとBはこのシナリオでは行いません。

## 増援

動員ルールを用いた部隊の編成はできません。増援部隊はすべて以下に記す増援ルールに従って登場します。

### 傭兵陣営の増援

ある都市を始めて占領したら、傭兵陣営プレイヤーはサイコロを1個振ります。サイの目に等しい戦力のリビア歩兵がその都市内に登場し、傭兵陣営に加わります。サイの目が4以上であった場合、そのうちの1戦力が騎兵となります。都市が占領されたらすぐにこのサイの目チェックを施行し、現在の任務は、何であれ終了します。増援チェックの後、すぐに継続のサイの目チェックを行うことができ、この場合の継続チェックの時だけ、サイの目から2を引くことができます。この増援を受け取れるのはカルタゴ州とトリポリタナ州の都市だけです。

### カルタゴ軍の増援

第3ターン（紀元前239年）の開始時に、カルタゴ軍に以下の増援が登場します：

- ・ハミルカル・バルカ[1P-7][第II軍、軍能力: +1]<sup>a</sup>、リグリア歩兵4戦力、イベリア歩兵4戦力、イベリア騎兵20戦力、戦象7戦力。この増援はカルタゴ市内に登場します。カルタゴを傭兵に奪われたらゲーム終了なので、配置場所に悩む必要はありません。この増援はカルタゴが包囲中されていても登場します。
- ・ナラバス<sup>b</sup>、エリートヌミディア騎兵7戦力。傭兵が占領していないヌミディア内の都市に登場します。

a = ハミルカルが登場したら、その明らかに卓越した能力に関わらず、彼と、バルカ家不倶戴天の敵であるハンノの、どちらが主導権を握るかという政治的問題が生じました。いつものような紆余曲折を経て、ハミルカルはこの問題の決着を市民投票にゆだねることとし、完勝しました。

b = ナラバスが指揮できるのはヌミディア騎兵のみです。ナラバスがヌミディア騎兵の唯一の指揮官であった場合、軍能力値は+2となります。

## リーダーの交代

交代用のリーダーは存在しません。

## カルタゴの政治動向

カルタゴの政治動向ルール（CR 7.52項）は、このシナリオでは使用しません。しかし、第3ターン開始時、フェイズCのイニシアチブ決定前に、カルタゴ軍プレイヤーはカルタゴ家系権力表を使用して、どちらの家系が与党となるかを決定します。与党となった家系によって、最高司令官がマゴ家のハンノか、バルカ家のハミルカルのいずれかになります。

## カルタゴ軍の能力値

CR 10.53項の第2条件を満たしている場合、戦闘後状態セグメント（G/4）開始時に、カルタゴ軍能力値は1増加します。ナラバスの軍能力値を増加させることはできません。

## カルタゴ軍の指揮体制

カルタゴ軍の3人の軍指揮官が、自分の軍を率いて実行できるのは、任務行動と迎撃、そして回避のみです。他の軍と共同作戦を試みることはできますが、ハンノとハミルカルは、自分の軍にナバラスとその配下のヌミディア騎兵を合流させて、これらの行動を行っても構いません。さらに、カルタゴ軍最高司令官は、他のカルタゴ軍指揮官と軍隊を合流させ、任務行動などを行うこともできます。

## 傭兵陣営の指揮体制

傭兵陣営のプレイヤーは、自軍のリーダーに、軍を割り当てたり、恒久的に部隊を担当させたりすることはできません。傭兵陣営プレイヤーは、標準ルールに従って、同じヘクスに存在する戦力から軍勢を構成してください。傭兵陣営のリーダーはどの戦闘団でも指揮することができます。

## 都市の支配

傭兵陣営はシッカ・ウェネリア[Cr-2936]を支配しています。カルタゴ軍はカルタゴ州とトリポリタナ州内のすべての都市を支配しています。カルタゴの固有防御力は8で、すべての中都市は3、小都市は1です。

## 攻城戦能力

どちらのプレイヤーも、攻城戦能力を増加させたり、攻城兵器を使用したりはできません。カルタゴ軍が港湾都市で包囲された場合、攻城戦損耗のサイの目から3を引きます。

## 勝利条件

いずれかのターンの終了時にカルタゴ市を占領している場合、傭兵陣営が自動的に勝利します。傭兵陣営のリーダーがすべて除去された場合はカルタゴ軍の自動的勝利です。

自動的勝利を得られなかった場合、第5ターンの終了時に勝利判定を行います。傭兵陣営は、カルタゴ州かトリポリタナ州内の、いずれかの都市を支配している場合は勝利します。勝利条件判定に関する支配のためには、小都市であっても歩兵1戦力以上の守備隊が存在する必要があります。傭兵陣営が勝利条件を満たせなかった場合、カルタゴ軍の勝利です。



## アガトクレス(Agathocles)

### カルタゴ最初の侵攻；紀元前311年

シナリオ難易度：5

## 歴史的背景

カルタゴは、シチリアにおける西半分の自己勢力と、東半分の対抗勢力であるシラクサ、およびカルタゴから胡散臭く思われていた、その支配形態の専制君主制を好むギリシャ系都市国家との間の拮抗状態維持に、多大な時間を割いてきました。

紀元前318年、シラクサは野心的な僭主、アガトクレスを指導者に頂き、シチリアにおける勢力圏拡大に乗り出しました。アガトクレスのアグリгентゥム（アクラガス）への攻撃に、カルタゴは反発しました。カルタゴ軍は、西シチリアにはほぼ守備隊程度の戦力しか置いていませんでしたが、戦力拮抗が崩れることを予測して、ギスゴ（確かにこの名前を持つ者は多く、その一人です）の息子ハミルカルを、小規模の軍とともにシチ



クサに送り、短期間にカルタゴ同盟兵部隊で増強しました。

アガトクレスはすぐにシラクサに戻り、興味深い戦略を建てました。シラクサへの危険を回避するため、アガトクレスはアフリカに侵攻したのです。約15000名の兵士を率いて、ボン岬[It-5834]に上陸し、兵士達に覚悟を決めさせるべく、自軍の船を焼き払って背水の陣を引き、カルタゴへ進軍しました。

その後数年の包囲戦の期間、依然としてこの地に力を保持していることをはっきり示そうとするアガトクレスが、占領した港で新たな艦隊を建造してシラクサに戻ってくるたび、包囲の切り崩し、戦闘、反撃などが行われました。この努力は、カルタゴ内の政治的混乱に大いに助けられましたが、最終的にリビアにおけるアガトクレスの同盟者がいなくなったため、カルタゴは数的優位を利用して圧倒し、アガトクレスはシラクサに戻った後、イタリア人を悩ますことに残りの人生を費やしました。

## ゲームの長さとのバランス

ゲームは紀元前311年のターンに始まり、どちらかが勝利するか、307年のターンが終了するまで続きます。動員力で勝っているカルタゴ軍が有利です。

ゲームデザインに関して: 時計仕立てのゲーム終了方式を採用しているのは、実際に関与した人々にそのような期限があったからではなく、最後までシナリオのやりやすさを保持するためです。

## マップ

このシナリオではマップを2つとも使用しますが、イタリアマップはシチリアしかプレーに関係しないため、無駄に場所を取らないように折り曲げて使用することを勧めます。

## ルール

以下のルールはこのシナリオでは使用しません：

標準海軍ルール：7.0項

襲撃：CR 7.5項

ローマ軍専用のすべてのルールとプレー手順中のセグメント

## プレー補助備品

- ・シラクサ／傭兵軍ディスプレイ
- ・シラクサ／傭兵軍都市占領ディスプレイ
- ・カルタゴ軍ディスプレイ
- ・カルタゴ軍都市占領ディスプレイ（アガトクレス面）
- ・カルタゴ軍政治・動員ディスプレイ

## 初期配置

特に指示がない限り、都市ヘクスでは都市内に配置します

## シラクサ軍

ヘクス／都市	ユニット
シラクサ[It-6419]	アガトクレス[最高司令官]、アルカゲトゥス <sup>a</sup> 、アガタルクス <sup>a</sup> ；シラクサ歩兵30戦力、シラクサ騎兵8戦力／8個戦隊；[第I艦隊]
メッサナ[It-5915]	シラクサ歩兵3戦力／海防官；1個戦隊；[第II艦隊]

a = 二人ともアガトクレスの息子です

**攻城戦遂行能力初期値：-2**  
**船員能力値：2**  
 戦隊はすべて五段櫓船です

## カルタゴ軍

ヘクス／都市	ユニット
カルタゴ[Cr-3028]	ハンノ[1P-11][最高司令官]；エリートカルタゴ歩兵6戦力、カルタゴ歩兵15戦力、リグリア歩兵5戦力、イベリア歩兵5戦力、エリートカルタゴ騎兵5戦力；[第I軍、軍能力値：-1]／ボミルカル[1P-17]／12個戦隊；[第I艦隊]
リリバエウム[It-5526]	ハミルカル[1P-6]；リベリア歩兵4戦力；[第II軍、軍能力値：+1]／海防官；2個戦隊；[第II艦隊]
ドレパヌム[It-5326]	リベリア歩兵2戦力／海防官；1個戦隊；[第III艦隊]
パノルムス[It-5423]	リベリア歩兵1戦力

**攻城戦遂行能力初期値：-2**

**船員能力値：3**

戦隊はすべて五段櫓船です

ハンノとハミルカルは軍指揮官です。ハンノが最高司令官です。ゲーム開始時、ボミルカルは軍を配属されていません（以下のカルタゴ軍の指揮体制特別ルールを参照）。

ゲーム開始時のカルタゴの政治動向は慎重で、マゴ家が与党です。

## シチリア小都市国家（独立）

ヘクス／都市	ユニット
アグリゲントウム[It-5923]	フィラルス；シチリア歩兵12戦力

**攻城戦遂行能力初期値：-3**

## ゲームの開始準備

### 第1ターン（紀元前311年）LAMプール

シラクサ軍プレーヤーは、アガトクレスのLAM1個、海防官のLAM（ローマ軍のLAMを使用します）1個を受け取ります。

カルタゴ軍プレーヤーは、ハンノ[1P-11]のLAM1個、ハミルカル[1P-8]のLAM1個を受け取ります。

シラクサ軍プレーヤーが先攻です。アガトクレスのLAMを用いて、フェイズCから開始します。

両軍とも、リーダープールはありません。また、シラクサ軍には交代用のリーダーもいません。カルタゴ軍には以下に記す特別ルールに従って交代用のリーダーを受け取ります。

## カルタゴの政治動向

カルタゴ軍プレーヤーは、カルタゴの政治体制ルール（CR 5.7項）を使用しますが、初期配置されているリーダーは、軍指揮官か提督に任命することしかできません。ボミルカル[1P-17]はゲーム開始時に担当軍勢はなく、政治動向で認められる範囲で、提督や第III軍指揮官として任命できます。指揮官の任命はCR 5.73項に従ってください。

政治動向に関わらず、カルタゴは最大で3個軍までしか同時に保有することができません。必要なら、提督として活動中のリーダーを軍指揮官に配置変更することができます。

召還や軍の解散などで担当軍勢のなくなったカルタゴ軍リーダーはカルタゴに配置され、再度軍を配属することができます。

カルタゴ軍の指揮官がいかなる理由であれ死亡した場合、それ以降の任意のターンに、カルタゴ軍プレイヤーは、追加のリーダーとしてハンノ[1P-14]とヒミルコ[1P-16]の2名を受け取ることができます。彼らはカルタゴに配置され、次の戦略決定フェイズに使用できるようになります。

### カルタゴ軍の指揮体制

カルタゴ軍指揮官が、自分の軍を率いて実行できるのは、任務行動と迎撃、そして回避のみです。しかし、他の軍と共同作戦を試みることはできません。例外的に、カルタゴ軍の最高司令官は、他のカルタゴ軍指揮官と軍隊を自分の軍に合流させて、任務行動や迎撃、そして回避を行うことが可能です。

軍を配属されていないリーダーは、包囲を受けている都市の守備隊を指揮して反撃や攻撃を行う場合を除いては、いかなるユニットであれ、一緒に任務行動を行うことはできません。包囲されている場合、援軍と共同作戦で攻撃を行うことはできませんが、迎撃や回避を行うことはできません。

### シラクサ軍の指揮体制

シラクサ軍プレイヤーは、自軍のリーダーに軍を配属したり、恒久的に部隊を担当させたりすることはできません。シラクサ軍プレイヤーは、標準ルールに従って、同じヘクスに存在する戦力から軍勢を構成してください。シラクサ軍のリーダーはどの戦闘団でも指揮することができます。アガトクレスはシラクサ軍の最高司令官（5.41項参照）です。アガトクレスが死亡した場合、息子はどちらも最高司令官の後任にはなれません。

シラクサ軍プレイヤーは、自軍のリーダーを提督として使用することができます。そのためには、対象のリーダーが活性化した時に、単にその旨を宣言し、以降、その任務フェイズの残りは提督として活動し、部隊を指揮することはできません。

### シチリアの独立都市国家

カルタゴに支配されていた西端を除いた、シチリアのほとんどは、一連のギリシャ系都市国家であり、お互い完全に独立していました。いかなる理由であれ、あるプレイヤーがシチリアの都市を支配しようとした場合、その都市は即座に相手側プレイヤーの同盟国となります。相手プレイヤーは都市に入れるようになりますが、ゲーム開始時から存在する部隊以外の守備隊を置かない限り、増援や勝利条件判定に関しては支配しているとはみなしません。

フィラルスとアグリゲントウムの戦力は、神託イベント5番で活性化します。

### シラクサ軍の動員

シラクサ軍は部隊編成の際に動員ルールは使用しません。すべての部隊は、戦力増強決定セグメント（B/6）に、以下に記した方法で登場しますが、いくつか例外もあります。アガトクレスは動員任務を行うことはできず、B/6において、以下のうち一つを選択します。

1. **シチリア兵**：シラクサ以外に支配しているシチリアの都市一つにつき、シチリア歩兵1戦力を受け取ります。これら戦力は、シラクサ市内か、シチリアにいたのであれば、アガトクレスとともに配置します
2. **傭兵**：シラクサ軍プレイヤーはサイコロを2個振り、サイの目合計と同じ戦力数のギリシャおよびエトルリア傭兵を受け取ります。戦力は2国籍の傭兵間で均等に振り分けてください。これらの戦力は、シラクサ市内か、シチリアにいたのであれば、アガトクレスとともに配置します

3. **リビア兵**：シラクサが支配している、カルタゴ州とトリポリタナ州にあるカルタゴ、チュニスおよびウティカ以外の都市一つにつき、リビア歩兵2戦力を受け取ります。これらの戦力は、アガトクレスとともに配置します（神託イベントのリビアの叛乱も参照）。こうして受け取る歩兵6戦力ごとに、そのうち1戦力をリビア騎兵として受け取ることができます。リビア兵の増援は、アガトクレスがアフリカにいる場合しか受け取ることはできません。

シラクサ軍プレイヤーは神託イベント1番によってエジプト兵の増援を得られることがあります。

### カルタゴ軍の動員

カルタゴ軍プレイヤーはカルタゴ軍動員ルール（CR 10.4項）を使用しますが、以下に記す例外があります。

- ・ヌミディアとマウリタニアの兵士は編成できません
- ・グループAの編成サイの目に+1の修正が加わります
- ・グループCとDの編成サイの目に-1の修正が加わります
- ・アフリカ出身でない部隊はすべて、アフリカ内で、カルタゴが支配している港湾都市のいずれかに配置されます

第1次ポエニ戦争の動員制限が適用されます。

### 戦車についての覚書

かなり年月が下っても、カルタゴ軍、特にリビア兵の部隊は、戦車、おそらくはギリシャ式の4頭立ての戦車を使用していました。この兵器の与える影響は極めて小さく、すぐにその役割を戦象に取って代わられたため、このレベルのゲームでは取り上げないことにしました。

### 攻城戦遂行能力

どちらのプレイヤーも、攻城戦遂行能力の上昇はできません。

### 海軍建造

両軍とも、艦隊と海軍の建造ルール（CR 7.1項）は使用しますが、以下に記す例外があります。

- ・港湾設備能力表はシナリオに記載されています
- ・艦隊は、シラクサとカルタゴで建造することができます
- ・シラクサ軍の新建造艦隊の船員能力値は1です
- ・カルタゴ軍の新建造艦隊の船員能力値は2です

### 艦隊指揮官と戦術優勢

両軍とも、同時に使用できる艦隊指揮官は、提督一人と海防官二人までです。

戦術優勢によるサイの目修整は以下の通りです：

- ・シラクサ軍が戦術優勢を得た場合、自分のサイの目に-2、相手のサイの目に+2の修正が加わります
- ・カルタゴ軍が戦術優勢を得た場合、自分のサイの目に-2、相手のサイの目に+3の修正が加わります

### 都市と州の支配

東西シチリア州は、ゲーム開始時はどちらのプレイヤーも支配していません。都市の支配状況は以下の通りです：

- ・シラクサ支配：シラクサ[It-6419]、メッサナ[It-5915]、カタナ[It-6118]、レオンティニ[It-6119]、メガラ[It-6219]、ネトウム[It-6420]、ヘロルス[It-6520]、カマリア[It-6229]
- ・カルタゴ支配：リリバエウム[It-5526]、ドレパナム[It-5326]、パノルムス[It-5423]

- ・東西シチリア州の他のすべての都市は独立状態です

## 都市の固有防御力

各都市の固有防御力は以下の通りです：

カルタゴ：8  
シラクサ：7  
アグリгентウム：5  
メッサナ：4  
リリバエウム：4

その他の都市の固有防御力は、中都市が3、小都市は1です。

カルタゴ軍プレイヤーは、カルタゴ州とトリポリタナ州を支配しており、カルタゴの本国州です。カルタゴ軍は、2つの州のすべての都市のを支配しています。

ヌミディア州はどちらにも支配されておらず、いかなる種類の部隊も進入してはいけません。

## 勝利条件

あるターン終了時にカルタゴ市を支配していた場合、シラクサ軍の自動的勝利です。

あるターン終了時に、シラクサ軍がシラクサ[It-6419]以外の都市を支配していなければ、カルタゴ軍の自動的勝利です。

どちらも自動的勝利条件を満たすことができれば、支配状況による獲得勝利ポイント（VP）の比較を行い、多い方のプレイヤーが勝利します。獲得できるVPは以下の通りです。

### シラクサ軍

3VP：リリバエウム[It-5526]

1VP：ウティカ[Cr-2928]、ヒッポ・ディアリットウス[Cr-2829]

1VP：ドレパヌム[It-5326]、パノルムス[It-5423]、  
メッサナ[It-5915]、アグリгентウム[It-5923]

1VP：カルタゴ州内の小都市すべて

### カルタゴ軍

5VP：シラクサ[It-6419]

3VP：シラクサを除く、シチリア内のすべての都市



ヒーロー

## ヒエロは英雄？ヒーロサンド\*？

(Hiero, Hero or Gyro?)

### 第1次ポエニ戦争の幕開け；紀元前264年～263年

シナリオ難易度：4

ルールを学び、ゲームの軍事活動手順に慣れつつ最後までやり通すのに適したシナリオです。選出や政治的問題も、部隊編成もなく、あるのはただ移動し、戦うだけです。

\* 訳注：Gyro Sandwichのこと。ジャイロサンドとも。肉やトマト、玉ねぎなどにタジキソースをかけ、ピタパンで包んで食べるサンドイッチ。ギリシャ料理。

## ゲームの長さとのバランス

紀元前264年から263年までの、たった2ターンです。史実ではカルタゴ軍が得ることがなかった追加の陸軍が、263年に登場するため、ゲームのバランスはほぼ拮抗しています。

## マップ

イタリアマップを使用します。事実上、プレーはほぼ完全にシチリアに限定されます。

## ルール

以下のルールはこのシナリオでは使用しません：

標準海軍ルール：7.0項

動員：10.0項および、CR 10.5項を除くCR 10.0項

神託：13.0項

カルタゴの政治動向：CR 5.7項

## プレー補助備品

- ・ローマ軍ディスプレイ
- ・ローマ軍都市支配ディスプレイ
- ・カルタゴ軍ディスプレイ
- ・カルタゴ軍都市支配ディスプレイ（第1次ポエニ戦争／傭兵戦争面）

## 初期配置

特に指示がない限り、都市ヘクスでは都市内か港湾内に配置します。

## ローマ軍

ヘクス／都市	ユニット
レギウム[It-6015]	<b>Ap. クラウディウス・カウデクス</b> [301]（ローマ執政官 <sup>[a]</sup> ）；第I軍団、 第II軍団；[第I執政官軍]／海防官； 1個戦隊 <sup>[c]</sup> ；[第I艦隊]
[It-3213]	<b>M. フルウィウス・フラックス</b> [302] （地方執政官 <sup>[b]</sup> ）；第III軍団、第IV 軍団；[第II執政官軍]
タレントウム[It-5405]	1個戦隊 <sup>[c]</sup> ／海防官；[第II艦隊]



すべてのローマ軍団は新兵で、完全戦力のローマ市民部隊と同盟市民部隊で構成されています（CR 2.11項参照）。

a = クラウディウス・カウデクスはローマ執政官で、第I、第II軍団の統帥権を持ちます。カウデクスはローマイタリアを離れる元老院許可を得ています

b = フルウィウス・フラックスは地方執政官で、第III、第IV軍団の統帥権を持ちます。フラックスの担当州はエトルリアです

c = これらの戦隊は、ローマの同盟国が供給した三段櫓船です

**攻城戦遂行能力初期値：-3**

**船員能力値：2**

## カルタゴ軍

ヘクス／都市	ユニット
アレリア [It-2823]	イベリア歩兵2戦力
カラリス [It-4332]	ガリア歩兵2戦力／海防官；1個戦隊；[第I艦隊]
リリバエウム [It-5526]	ハンノ [1P-12] <sup>[a]</sup> [最高司令官]；リビア歩兵8戦力、ガリア歩兵8戦力、ヌミディア歩兵2戦力、イベリア騎兵2戦力；[第I軍、軍能力値: 0]／海防官；1個戦隊；[第II艦隊]
リパラ [It-5616]	ハンニバル [1P-8] <sup>[b]</sup> ；1個戦隊；[第III艦隊]
[It-5915]	海防官；1個戦隊 [第IV艦隊]
ドレパヌム [It-5326]	リビア歩兵1戦力
パノルムス [It-5423]	リビア歩兵1戦力
アグリゲントウム [It-5923]	リビア歩兵1戦力

a = ハミルカルの息子です

b = ギスゴの息子です

**攻城戦遂行能力初期値：-2**

**船員能力値：3**

ハンノとギスゴは軍指揮官で、ハンノは最高司令官です。ハンニバルは提督です。

戦隊はすべて五段櫓船です

## シラクサ軍

ヘクス／都市	ユニット
シラクサ [It-6419]	ヒエロ；シラクサ歩兵20戦力、エリートシラクサ騎兵7戦力；[シラクサ第I軍]／三段櫓船1個戦隊、五段櫓船1個戦隊 <sup>[a]</sup> ；[シラクサ第I艦隊]

シラクサから4ヘクス以内の都市（複数可）（合計で）シラクサ歩兵3戦力

**攻城戦遂行能力初期値：-1**

**船員能力値：2**

a = ポエニ戦争期間中、シラクサが保有する、おそらく三段櫓船、五段櫓船併せて200隻もの艦隊を、実際に使用したという証拠はどこにもありません。シラクサが艦隊を持っていたのは判っていますが、その効果はほとんどなかったらしいので、小数の戦隊にとどめることにしました。

## マメルティニ軍

ヘクス／都市	ユニット
メッサナ [It-5915]	マメルティニ歩兵4戦力

マメルティニは勢力ではありません。マメルティニは、部隊の編成はできず、移動を行えるのはローマ軍リーダーと一緒にいるときだけです。部隊の交代や増強もできません。マメルティニ軍のユニットが存在している場合、メッサナに民兵を配置することはできません。

## ゲームの開始準備

### 第1ターンLAMプール

ローマ軍プレイヤーは、執政官のLAMを2個と海防官のLAM1個を受け取ります。カルタゴ軍プレイヤーは、ハンノ [1P-12] のLAM1個と、ハンニバル [1P-8] のLAM1個、そしてシラクサの僭主ヒエロのLAM1個と海防官のLAM1個を受け取ります。LAMプールに加える攻城戦損耗マーカーは2個です。

プレーにあたって:このLAMの減少は、一年の途中から戦争が始まったことを反映するものです。

カルタゴ軍プレイヤーが先攻です。最初に行動させるリーダーを決め、そのLAMを（無作為ではなく）プールから直接選択します。ヒエロも選択可能です。紀元前264年の第1ターンはフェイズCから始まり、フェイズA、Bは行いません

## 増援

**ローマ軍：**ローマ軍が使用できるのは初期配置のユニットのみです。軍団を編成することも、増援を送ることもできません。

**カルタゴ軍：**ギスゴ [1P-5]；カルタゴ歩兵5戦力、リビア歩兵10戦力、ヌミディア騎兵5戦力、戦象1戦力の [第II軍、軍能力値: 0] と、海防官；2個戦隊の [第V艦隊：船員能力値3] が、263年のターンのターンのリリバエウムに登場し、ギスゴのLAMを受け取ります。カルタゴ軍の増援はこれだけです。

どちらのプレイヤーも部隊や艦隊の編成はできません。

## ローマ政務官の選出

263年のターンの、ローマ軍はM. ウァレリウス・マクシムス [303] とM. オタキリウス・クラッスス [304] とを執政官として受け取り、それぞれのLAMも受け取ります。彼らの配置に制限はありません。政務官を選択したり、前執政官や法務官を任命することはできません。

## 都市と州の支配

第1次ポエニ戦争シナリオのルールを使用してください。

## 駐留損耗

駐留損耗に関しては、東西シチリアは一つの州とみなします。

## 攻城戦遂行能力

ローマ軍、カルタゴ軍、シラクサ軍とも、それぞれ独自の攻城戦遂行能力を持っています。2つの勢力が、攻城戦の同じ側に存在する場合、最も良い値を使用します。強襲が攻城戦損耗によって都市を攻略した場合、勝者の勢力の攻城戦遂行能力が1つ上昇します。攻城戦遂行能力は0を超えることはなく、減少することはありません。

## ローマ軍の海上輸送制限

ローマ軍は海上輸送を行うことができません。渡峡は海上輸送ではないことに注意してください。

### 三段櫓船

ローマが艦隊建造に本気で取り組む前に、タレントウムやロクリなどのギリシャ系イタリア都市国家から、臨時編成の艦隊として供与されたローマ軍船や、シラクサ艦隊の一部軍船に、三段櫓船の戦隊がいくつかあります。三段櫓船を含むローマやシラクサの艦隊が海戦を行う際、以下のルールが適用されます：

- ・三段櫓船の戦隊が艦隊の半分未満を占める場合、ローマ軍とシラクサ軍の戦術優勢は、1減少します
- ・三段櫓船の戦隊が艦隊の半分以上を占める場合、ローマ軍とシラクサ軍は、戦術優勢における有利なサイの目修整を得ることができません。この場合、有能な提督の存在意義は、カルタゴ軍に有利なサイの目修整を与えないことに尽きます
- ・三段櫓船1戦隊につき、カラスのサイの目修整が1減少します

### ヒエロとシラクサ

シラクサと僭主ヒエロは、ゲーム開始時はカルタゴの同盟国です。これは、シラクサはカルタゴに支配されておらず、カルタゴ軍のLAMでは活性化しないことを意味します。そして、ヒエロのLAMが引かれた場合、カルタゴはシラクサ軍を使用する特典を得ますが、活性化可能な軍勢はシラクサ軍のみです。

シラクサの同盟相手は、以下の場合変化することがあります：

- ・いずれかのターン終了時、ローマ軍が、軍団戦力によってメッサナを占領していて、メッサナが包囲されていない場合、もしくは、ローマ軍が、ヒエロの指揮する軍に戦闘で勝利した場合、シラクサの同盟相手はローマとなり、次のターン開始時からローマの同盟国となります
- ・シラクサ市の占領は、攻城戦損耗が降伏、または裏切りによってのみ可能です

どちらのプレイヤーも、シラクサが支配するいかなる都市も支配可能ですが、そうなった場合、シラクサは恒久的に相手プレイヤーの同盟国となります。

同盟相手の変更が起きた時に、シラクサ部隊と以前の同盟相手の部隊が同じ都市内に存在している場合、その都市を支配していない側の部隊は、その都市の外に配置場所が変更されます。

上記に加えて以下に記す制限もあります：

- ・ヒエロが指揮できるのはシラクサ軍ユニットのみです。シラクサ軍ユニットは他のリーダーに直接指揮されることはありませんが、ヒエロと指揮下の部隊と艦隊が、ローマやカルタゴの最高司令官の任務（回避や迎撃を含む）のに参加することはできます。ヒエロはシラクサ軍唯一の提督でもあります
- ・ヒエロとシラクサ陸軍は東シチリアを離れてはいけません。シラクサ艦隊は東シチリアの沿岸ヘクスでのみ活動できます
- ・シラクサ軍は移動損耗もしくは駐留損耗を受けません
- ・シラクサ軍の戦術優勢修正は、自軍に-2、相手に+2です

ヒエロが死亡した場合、それ以降シラクサ軍にリーダーはいなくなります。その場合、都市外にいたユニットはすべてシラクサに再配置され、都市内のユニットは現在の場所にとどまります。ヒエロのLAMは取り除かれ、攻撃を受けた場合以外でシラクサ軍ユニットが行動することはありません。

### 勝利条件

プレイヤーはシチリアの都市を支配することで勝利ポイント（VP）を獲得します。ヒエロがどちらの同盟国であっても、シラクサ軍の占領している都市からはVPは得られません：

シラクサ：	10VP
メッサナ：	6VP
中都市：	3VP
小都市：	1VP（リパラとメリタは含みません）

獲得勝利ポイントが多いプレイヤーの勝利です。



## 第1次ポエニ戦争

(The First Punic War)；紀元前264年～241年

シナリオ難易度：7

### ゲームの長さやバランス

第1次ポエニ戦争がいつまで続くのか、当時は見当もつかなかったのですが、われわれは歴史を知っているので、紀元前264年から241年の24ターンまでで済むように設定しました。長時間のシナリオですが、すぐ終わってしまう可能性もあります。

ゲームバランスに関しては、かなり評価の難しいところです。テストプレーでは、終了時の状況は非常に多彩で、それは主に戦略の立て方とプレースタイルに左右されます。史実では、ローマ軍はカルタゴを疲弊させ、制海権を獲得して勝利を収めました。テストプレーでも同様の結果となることがありました。プレイヤーは、史実と違い、後知恵をいろいろだせるとはいうものの、どちらにも勝利の可能性は十分あります。

### マップ

このシナリオではイタリアおよびカルタゴマップを用います。

### ルール

以下のルールはこのシナリオでは使用しません：

標準海軍ルール：7.0項

### プレー補助備品

- ・ローマ軍ディスプレイ
- ・ローマ軍都市占領ディスプレイ
- ・カルタゴ軍ディスプレイ
- ・カルタゴ軍都市占領ディスプレイ（第1次ポエニ戦争／傭兵戦争面）
- ・カルタゴ政治・動員ディスプレイ

### 初期配置

特に指示がない限り、都市ヘクスでは都市内か港湾内に配置します。

## ローマ軍

ヘクス／都市	ユニット
レギウム[It-6015]	<b>Ap. クラウディウス・カウデクス[301]</b> (ローマ執政官 <sup>[a]</sup> ) ; 第I軍団、第II軍団 ; [第I執政官軍] / <b>海防官</b> ; 1個戦隊 <sup>[c]</sup> ; [第I艦隊]
[It-3213]	<b>M. フルウィウス・フラックス[302]</b> (地方執政官 <sup>[b]</sup> ) ; 第III軍団、第IV軍団 ; [第II執政官軍]
タレントウム[It-5405]	<b>海防官</b> ; 1個戦隊 <sup>[c]</sup> ; [第II艦隊]
ローマ[It-3714]	軍団歩兵5戦力、 <b>首都法務官</b> <sup>[d]</sup>
ローマイタリア内の 大または中都市内	軍団歩兵5戦力 <sup>[e]</sup>
すべてのローマ軍団は新兵で、完全戦力のローマ市民部隊と同盟市民部隊で構成されています (CR 2.11項参照)	
a = クラウディウス・カウデクスはローマ執政官で、第I、第II軍団の統帥権を持ちます。カウデクスはローマイタリアを離れる元老院許可を得ています	
b = フルウィウス・フラックスは地方執政官で、第III、第IV軍団の統帥権を持ちます。フラックスの担当州はエトルリアです	
c = これらの戦隊は、ローマの同盟国が提供した三段櫓船です	
d = プールからリーダーを1名無作為に引いて任命します	
e = 複数の都市に振り分けて配置しても構いません	
<b>攻城戦遂行能力初期値</b> : -3	
<b>船員能力値</b> : 2	

## カルタゴ軍

ヘクス／都市	ユニット
カルタゴ[Cr-3028]	<b>ギスゴ[1P-5]</b> ; カルタゴ歩兵15戦力、カルタゴ騎兵5戦力 ; [第II軍、軍能力値: -1] / <b>海防官</b> ; 2個戦隊 ; [第II艦隊]
タカペ[Cr-4237]	ヌミディア歩兵1戦力
トゥッガ[Cr-2993]	リビア歩兵1戦力
ムスティ[Cr-3035]	リビア歩兵1戦力
ヒッポ・ディアリトゥス [Cr-2829]	カルタゴ歩兵2戦力 / <b>海防官</b> ; 1個戦隊 ; [第III艦隊]
ウティカ[Cr-2928]	カルタゴ歩兵2戦力 / <b>海防官</b> ; 1個戦隊 ; [第IV艦隊]
タブラカ[Cr-2533]	リビア歩兵1戦力
シッカ・ウェネリア [Cr-2936]	リビア歩兵1戦力
アレリア[It-2823]	イベリア歩兵2戦力
カラリス[It-4332]	ガリア歩兵2戦力 / <b>海防官</b> ; 1個戦隊 ; [第V艦隊]
リリバエウム[It-5526]	<b>ハンノ[1P-12]</b> <sup>[a]</sup> [最高司令官] ; リビア歩兵8戦力、ガリア歩兵8戦力、ヌミディア歩兵2戦力、イベリア騎兵2戦力 [第I軍: 軍能力値0] / <b>海防官</b> ; 1個戦隊 ; [第VI艦隊]
マッシリア[It-1629]	イベリア歩兵2戦力 (マッシリア守備隊です) <sup>[b]</sup>

ゲヌア[It-1717]	リグリア歩兵2戦力 (ゲヌア守備隊です) <sup>[b]</sup>
リパラ[It-5616]	<b>ハンニバル[1P-8]</b> <sup>[c]</sup> ; 1個戦隊 ; [第I艦隊]
[It-5915]	<b>海防官</b> ; 1個戦隊 ; [第VII艦隊]
ドレパヌム[It-5326]	リビア歩兵1戦力
パノルムス[It-5423]	リビア歩兵1戦力
アグリゲントウム [It-5923]	リビア歩兵1戦力

a = ハミルカルの子です

b = 彼らは常設の守備隊で、配置された都市を離れることはできません

c = ギスゴの子です

**攻城戦遂行能力初期値** : -2**船員能力値** : 3

カルタゴの政治動向は慎重で、マゴ家が与党です。

ハンノとギスゴは軍指揮官で、ハンノは最高司令官です。ハンニバルは提督です。

すべての戦隊は五段櫓船です。

## ヌミディア軍

ヘクス／都市	ユニット
キルタ[Cr-2341]	ヌミディア歩兵10戦力
これらのユニットを、どちらかのプレイヤーが支配したり、移動させたりすることはできません。この部隊は、単なるヌミディアの「首都」守備隊でしかありません。キルタはそれほど規模の大きい都市ではありませんでしたが、軍事的には占領するのが結構難しい場所に建設されていました。	

## シラクサ軍

ヘクス／都市	ユニット
シラクサ[It-6f419]	<b>ヒエロ</b> ; シラクサ歩兵20戦力、エリートシラクサ騎兵7戦力 ; [シラクサ第I軍] / 三段櫓船1個戦隊、五段櫓船1個戦隊 ; [シラクサ第I艦隊]
シラクサから 4ヘクス以内の いずれかの都市 <sup>[b]</sup>	シラクサ歩兵合計3戦力
<b>攻城戦遂行能力初期値</b> : -1	
<b>船員能力値</b> : 2	
a = ポエニ戦争期間中、シラクサが保有する、おそらく三段櫓船、五段櫓船併せて200隻もの艦隊を、実際に使用したという証拠はどこにもありません。シラクサが艦隊を持っていたのは判っていますが、その効果はほとんどなかったらしいので、小数の戦隊にとどめることにしました。	
b = カルタゴ軍プレイヤーがどの都市に配置するか決定します。	

## マメルティニ軍

ヘクス／都市	ユニット
メッサナ[It-5915]	マメルティニ歩兵4戦力
マメルティニは勢力ではありません。マメルティニは、部隊の編成はできず、移動を行えるのはローマ軍リーダーと一緒にいるときだけです。部隊の交代や増強もできません。マメルティニ軍のユニットが存在している場合、メッサナに民兵を配置することはできません。	



## 動員記録欄

第1次ポエニ戦争期カルタゴ軍最大動員力表に従って、カルタゴ軍が使用している各戦闘団の使用状況が分かるように、適切なマーカーを動員記録欄に置いてください。

## ゲームの開始準備

ローマ軍はID番号301から340までのリーダーを政務官プールに、カルタゴ軍は1P-1から1P-16までのリーダーをリーダープールに置きます。

### 第1ターンLAMプール

ローマ軍は執政官LAM2個と海防官LAM1個を受け取ります。

カルタゴ軍は、ハンノ[1P-12]のLAMを1個、ハンニバル[1P-8]のLAMを1個に加えて、シラクサの僭主ヒエロのLAMを1個、海防官のLAM1個を受け取ります。第1ターンにはカルタゴ市内にいるギスゴ[1P-5]のLAMを受け取ることはできません。

神託マーカー1個と攻城戦損耗マーカー2個を加えます。

プレーにあたって:このLAMの減少は、一年の途中から戦争が始まったことを反映するものです。ギスゴはカルタゴにとどまっていたので、このターンにLAMを得ることはできません。

カルタゴ軍プレイヤーが先攻です。最初に行動させるリーダーを決め、そのLAMを（無作為ではなく）プールから直接選択します。ヒエロも選択可能です。紀元前264年の第1ターンはフェイズCから始まり、フェイズA、Bは行いません。

## 都市と州の支配

第1次ポエニ戦争州情報表（PIC）に従い、ローマイタリア内のすべての州はローマの本国州とみなします。それらの州内にある都市もすべてローマが支配しており、11.12項が適用されます。同様に、カルタゴ州がカルタゴの本国州です。その他の州は、シチリアを除きすべてカルタゴの同盟国、すなわち、カルタゴが外交支配しています。カルタゴの同盟州はカルタゴにとって味方とみなされ、11.34項に従って進入することができます。しかし、味方の州であっても、カルタゴが支配しているとみなされるのは、軍が配置されているか、州情報表に記載がある都市だけで、それ以外の都市は未支配都市とみなします。州の支配ルール（11.1項および11.2項）は、シチリア州には適用されません。シチリアの都市の支配がどのようになっているかは、シチリア都市支配表に記載されています。

## マッシリアとゲヌア

これらの都市は、ゲーム開始時はカルタゴの同盟州内にあり、守備隊が初期配置されています。これらの守備隊は、都市から移動することはできず、除去されても補充はできません。カルタゴ軍プレイヤーは、他の味方の都市と同じようにこれらの都市内にも入ることは可能ですが、支配するためには、攻撃し、攻城戦損耗や降伏、または裏切りによって占領しなければなりません。これらの都市が包囲された際に都市内にいた部隊は、すべて守備隊に合流し、ゲーム終了まで守備隊のままです。

## シラクサ

シラクサおよびシラクサ軍の守備隊が存在する都市は、ゲーム開始時はカルタゴの同盟国です。カルタゴ軍プレイヤーは、他の味方の都市と同じようにこれらの都市内にも入ることは可能ですが、支配するためには、攻撃し、攻城戦損耗や降伏、または裏切りによって占領しなければなりません。味方のユニットが都市内にいる場合には、シラクサ市を攻撃することはできません。シラクサがローマの同盟国となった場合、上記の制限がローマ軍プレイヤーにも適用されます。

## メッサナ

メッサナはゲーム開始時はローマの同盟国です。ローマ軍プレイヤーは標準ルールに従って都市内に入り、支配することができます。

## 第1次ポエニ戦争州情報表

州 <sup>[a]</sup>	同盟関係 <sup>[陣営]</sup>	備考
ローマイタリア	本国州[ローマ]	<ul style="list-style-type: none"> <li>ローマの固有防御力[10]</li> <li>オスティアの港湾設備[5]</li> <li>ネアポリスの港湾設備初期値[5]</li> <li>ブルンディシウムは紀元前244年まで存在しません</li> </ul>
シチリア	適用されません シチリア都市支配表を参照	<ul style="list-style-type: none"> <li>東西シチリアとメリタ、およびリパエウム諸島を含みます</li> <li>アグリゲントウムの固有防御力[5]</li> <li>メッサナの固有防御力[4]</li> <li>リリバエウムの固有防御力[4]</li> </ul>
ガリア・マッシリア	同盟中[カルタゴ]	
リグリア	同盟中[カルタゴ]	<ul style="list-style-type: none"> <li>フリニアテスとタウリニの両方を含みます</li> </ul>
コルシカ	同盟中[カルタゴ]	
サルジニア	同盟中[カルタゴ] <sup>[b]</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>南北サルジニアを含みます</li> </ul>
カルタゴ	本国州[カルタゴ]	<ul style="list-style-type: none"> <li>カルタゴの固有防御力[8]</li> <li>港湾設備初期値[18]</li> </ul>
トリポリタナ（リビア）	同盟中[カルタゴ]	
ヌミディア	同盟中[カルタゴ]	
マウレタニア	同盟中[カルタゴ]	

備考にない都市の固有防御力：小都市 [1]；中都市 [3]；大都市 [7]

a = 表に記載されている、ローマイタリア以外の州は、ローマ政務官の担当州に指定できます。このシナリオでは、ウェネティア、ガリア・シスパダナおよびガリア・トランスパダナには、どちらのプレイヤーのいかなるユニットも進入できません。

b = カルタゴは、カラリス[It-422]とサルジニア内の全都市を支配しています。

## シチリア州支配表

都市	備考
シラクサ	同盟中[カルタゴ]
シラクサ守備隊のいる都市すべて	同盟中[カルタゴ]
ドレパヌム	支配下[カルタゴ]
リリバエウム	支配下[カルタゴ]
パノルムス	支配下[カルタゴ]
アグリゲントウム	支配下[カルタゴ]
リパラ	支配下[カルタゴ]
メリタ	支配下[カルタゴ]
メッサナ	同盟中[ローマ]
その他の都市	未支配

## 駐留損耗

東西シチリアと南北サルジニアは、駐留損耗に関してはそれぞれ単一の州とみなします。

## 攻城戦遂行能力

ローマ軍、カルタゴ軍、シラクサ軍とも、それぞれ独自の攻城戦遂行能力を持っています。2つの勢力が、攻城戦の同じ側に存在する場合、最も良い値を使用します。強襲か攻城戦損耗によって都市を攻略した場合、勝者の勢力の攻城戦遂行能力が1つ上昇します。攻城戦遂行能力は0を超えることはなく、減少することはありません。

## 攻城兵器

どのプレイヤーも、1度に保有できる攻城兵器は3個までです。

## 陸上補給

シチリアの攻城戦において、包囲している軍勢は、シラクサが同盟国であるか、シラクサ市を支配している場合に限り、陸上補給による修正を得ることができます。

## 海軍建造制限

いかなる目的であれ、シラクサやマッシリアの港湾設備能力値を使用するには、その都市を支配していなければなりません。

## 三段櫓船

ローマが艦隊建造に本気で取り組む前に、タレントウムやロクリなどのギリシャ系イタリア都市国家から、臨時編成の艦隊として供与されたローマ軍船や、シラクサ艦隊の一部軍船に、三段櫓船の戦隊がいくつかあります。三段櫓船を含むローマやシラクサの艦隊が海戦を行う際、以下のルールが適用されます：

- ・三段櫓船の戦隊が艦隊の半分未満を占める場合、ローマ軍とシラクサ軍の戦術優勢は、1減少します
- ・三段櫓船の戦隊が艦隊の半分以上を占める場合、ローマ軍とシラクサ軍は、戦術優勢における有利なサイの目修整を得ることができません。この場合、有能な提督の存在意義は、カルタゴ軍に有利なサイの目修整を与えないことに尽きます
- ・三段櫓船1戦隊につき、カラスのサイの目修整が1減少します

## ローマ軍の海上輸送制限

ローマ軍は、1度の任務フェイズに1回しか乗船と海上輸送を行うことができず、しかも、オスティアとネアポリスの港湾設備能力が最大値に達するまでは、海上輸送を行うことすらできません。渡峡は海上輸送ではないことに注意してください。

## ローマの軍団数制限

ローマ軍が、同時にローマイタリア外に派遣できるのは3個執政官軍、すなわち6個軍団相当までです。また、1つの州に同時に存在できる軍勢も、2個執政官軍、つまり2個軍団相当までです。この制限を適用する際は、シチリアとサルジニア、そしてリグリアは1つの州として扱います。ローマイタリア内には、カウンターが許す限りの数の軍団を配置することができます。

## クサンティッポス

政治動向が好戦で、部隊編成時のサイの目が4〜9であった場合（表上で「Xan」で示されています）、カルタゴ軍は、スパルタの傭兵隊長クサンティッポスを使用できるようになります。クサンティッポスは、死傷チェック（8.6項）の初回チェックに失敗した場合、必ず死亡し、ゲームから取り除かれます。クサンティッポスは、アフリカにいる軍の指揮官として配置しなければならず、アフリカから離れることはできません。

プレーにあたって：クサンティッポスの生命力は極めて低いことに注意してください。これは、1回の戦闘でカルタゴ軍を勝利に導いた後、クサンティッポスは歴史の霧の中へ消えていったことを反映したものです。おそらく、怪しげで信頼できないカルタゴ元老院に処分されたか、それとも、単

に、功成名遂げて、スパルタに帰郷したのかは、激しく議論の分かれるところだと思います。何が起こったにせよ、クサンティッポスは報酬小切手を受け取るか、冥界の輸送船に乗せられるまでの間だけ生きていました。

## 追加ルール

### ヒエロとシラクサ

シラクサと僭主ヒエロは、ゲーム開始時はカルタゴの同盟国です。これは、シラクサはカルタゴに支配されておらず、カルタゴ軍のLAMでは活性化しないことを意味します。そして、ヒエロのLAMが引かれた場合、カルタゴはシラクサ軍を使用する特典を得ますが、活性化可能な軍勢はシラクサ軍のみです。

シラクサの同盟相手は、以下の場合変化することがあります：

- ・いずれかのターン終了時、ローマ軍が、軍団戦力によってメッサナを占領していて、メッサナが包囲されていない場合、もしくは、ローマ軍が、ヒエロの指揮する軍に戦闘で勝利した場合、シラクサの同盟相手はローマとなり、次のターン開始時からローマの同盟国となります
- ・シラクサ市の占領は、攻城戦損耗か降伏、または裏切りによってのみ可能です

どちらのプレイヤーも、シラクサが支配するいかなる都市も支配可能ですが、そうなった場合、シラクサは恒久的に相手プレイヤーの同盟国となります。

同盟相手の変更が起きた時に、シラクサ部隊と以前の同盟相手の部隊が同じ都市内に存在している場合、その都市を支配していない側の部隊は、その都市の外に配置場所が変更されます。

さらに、以下の制限もあります：

- ・ヒエロが指揮できるのはシラクサ軍ユニットのみです。シラクサ軍ユニットは他のリーダーに直接指揮されることはありませんが、ヒエロと指揮下の部隊と艦隊が、ローマやカルタゴの最高司令官の任務（回避や迎撃を含む）のに参加することはできます。ヒエロはシラクサ軍唯一の提督でもあります
- ・ヒエロとシラクサ陸軍は東シチリアを離れてはいけません。シラクサ艦隊は東シチリアの沿岸ヘクスでのみ活動できます
- ・シラクサ軍は移動損耗もしくは駐留損耗を受けません
- ・シラクサ軍の戦術優勢修正は、自軍に-2、相手に+2です

ヒエロが死亡した場合、それ以降シラクサ軍にリーダーはいなくなります。その場合、都市外にいたユニットはすべてシラクサに再配置され、都市内のユニットは現在の場所にとどまります。ヒエロのLAMは取り除かれ、攻撃を受けた場合以外でシラクサ軍ユニットが行動することはありません。

ヒエロのLAMが引かれた時、ヒエロがシラクサにいれば、シラクサ軍ユニットを率いて任務を行う代わりに、動員や、艦隊増強を行うことができます。以下の行動が可能です。

- ・シラクサで1個戦隊を建造する。同時に存在できる戦隊数は5個までです。シラクサ戦隊はすべて三段櫓船です
- ・シラクサが包囲されていない場合、シラクサに、シラクサ歩兵1戦力か、シラクサ騎兵1戦力を加える。シラクサが保有できる戦力は、最大で歩兵30戦力と騎兵10戦力までです

## ヌミディア

西方の隣人であるヌミディアとカルタゴは、最も良い時でも対立して気を許せない関係であり、大抵の場合は明らかな紛争状態でした。カルタゴは、ヌミディアの軽歩兵に加えて、地中海最強の騎兵、エリートヌミディア騎兵を渴望していました。そして、これらの2つの部隊は、しばしばカルタゴの「同盟軍」

として編成されましたが、カルタゴは時折、自国の統治範囲外では、ヌミディアの犠牲の元に国境線の拡大を試みるがありました。カルタゴは、ローマと争っている間ですら、西への拡張計画を中断することはありませんでした。

カルタゴは、ヌミディアの都市を占領することで、勝利ポイントを得ることができます（下記参照）。カルタゴが配置、指揮する部隊を除けば、ヌミディアに軍勢はありません。しかし、ヌミディアに対するカルタゴの侵犯に関しては、神託表に指示されており、カルタゴが占領しているヌミディア領が多いほど編成できる部隊数が少なくなる傾向にあるという、面白いバランスが存在します。

カルタゴの支配するヌミディアの都市1つにつき、ヌミディアに適用される動員のサイの目から2を引きます。同じグループ内の他の州には適用されません。カルタゴ軍プレイヤーは、ヌミディアの都市を占領し、支配を維持するために、小都市であっても1戦力以上の（ヌミディア以外の）歩兵を駐屯させなければなりません。

プレーにあたって：タブラカはカルタゴの一部とみなします。

歴史的考察その1：第1次ポエニ戦争中の決定的な陸上戦闘、バグダス平原の戦いでは、ヌミディアの兵士は事実上いませんでした。

歴史的考察その2：カルタゴは、東のリビア・トリポリタナ方面へ国境を広げることに興味を持たなかったようです。しかし、リビア人は時々カルタゴ領の東端を襲撃していました。

## 勝利条件

### 自動的勝利

自動的勝利は、紀元前260年のターンから有効で、それ以前に発生することはありません。ターン終了時に、下記条件のいずれかを満たしたプレイヤーの自動的勝利となります。

- ・**カルタゴ軍の陸上制圧勝利**：カルタゴ軍がローマイタリア内の大都市1つ、または中都市2つを支配する
- ・**ローマ軍の陸上制圧勝利**：ローマ軍がカルタゴ市を支配する
- ・**軍事支配勝利**：コルシカ州とサルジニア州を軍事支配し、かつ、シラクサ、メッサナ、アグリゲントウム、パノルムス、ドレパヌム、リリバエウム、リパラおよびメリタを支配する
- ・**海上制圧勝利**：シラクサ、リリバエウム、ドレパヌム、パノルムス、メッサナ、ウティカ、ヒッポ・レギウス、ヒッポ・ディアリットゥスおよびカラリスのすべての都市を支配した上で、同盟軍ではない、自国の艦隊を入港させている

### ゲーム終了時の勝利判定

どちらのプレイヤーも自動的勝利を得られなかった場合、紀元前241年ターンの終了時に勝利判定を行います。

陸上・海上それぞれの支配に応じて、勝利ポイントを得ることができます。たとえ、陸上と海上の双方に共通する目標を保有していたとしても、どちらかの勝利ポイントしか獲得できないこともあり得ます。各プレイヤーは、ゲーム終了時、以下に記す目標の支配状況に応じて獲得した勝利ポイントを合計し、獲得ポイントの多かったプレイヤーが勝利します。

## 陸上勝利目標

目標	勝利ポイント(VP)
シラクサ[a]	10
西シチリア[b]	10
サルジニア[c]	7
東シチリア[d]	5
コルシカ	4

さらに、カルタゴ軍は、ヌミディア州内の都市を1つ支配しているごとに、2VPを得ることができます。

a = 勝利条件判定の際にシラクサを占領しているとみなすためには、自国のユニットで占拠していなければなりません

b = 州内の中都市すべてを支配している場合、西シチリアを支配しているとみなします

c = 勝利条件判定に関しては、南北サルジニアは単一の州とみなします

d = シラクサを除く、州内すべての都市を支配している場合、東シチリアを支配しているとみなします

ゲーム開始時、サルジニア、リパラおよびメリタはカルタゴに軍事支配されているため、カルタゴは勝利目標を確保した状態でゲーム開始となります。カルタゴ軍が、コルシカの勝利ポイントを得るには、州を軍事支配する必要があります。

## 海上勝利目標

海域を支配している場合、海上勝利目標を確保しているとみなします。

海域	カルタゴ軍のVP	ローマ軍のVP
ガリア海	2	4
サルジニア海	1	2
リグリア海	3	3
ティレニア海	9	4
イオニア海	5	5
アフリカ海	3	7
シチリア海峡	3	1

### 海域の支配条件

各海域を支配するには、以下に記す港湾都市を支配する必要があります：

**ガリア海**：マッシリア[It-1629]

**サルジニア海**：タロス[It-4003]、ウルキニウム[It-2826]

**リグリア海**：ゲヌア[It-1717]、ピサ[It-2315]

**ティレニア海**：オスティア[It-3715]、ティブラ[It-3227]、ネアポリス[It-5412]、パノルムス[It-5423]、リパラ諸島[It-5616]

**イオニア海**：タレントウム[It-5405]、シラクサ[It-6419]

**アフリカ海**：ドレパヌム[It-5326]、リリバエウム[It-5526]、メリタ[It-6725]、ヒッポ・ディアリットゥス[Cr-2829]

**シチリア海峡**：メッサナ[It-5915]、レギウム[It-6015]



## 歴代執政官情報および就任年一覧

ID番号	氏名*	官職／就任年**	備考
301	Ap. クラウディウス・カウデクス	C264	
302	M. フルウィウス・フラックス	C264	
303	M. ウアレリウス・マクシムス	C263	a
304	M. オタキリウス・クラッス	C263, C246	
305	L. ポストゥミウス・メガルス	C262, P253	
306	Q. マミリウス・ウィトゥリウス	C262	
307	L. ウアレリウス・フラックス	C261	
308	T. オタキリウス・クラッス	C261	
309	Cn. コルネリウス・スキピオ	C260, 254, P253	b
310	C. ドウイリウス	C260	
311	L. コルネリウス・スキピオ	C259	
312	C. アクイリウス・フロルス	C259, P258	
313	A. アティリウス・カイアティヌス	C258, 254, P257, D249	j
314	C. スルピキウス・パテルクルス	C258	
315	C. アティリウス・レグルス	C257, 250	
316	Cn. コルネリウス	C257	
317	L. マンリウス・ウルソ	C256, 250	c
318	Q. カルディキウス	C256	d
319	M. アティリウス・レグルス	C256, 255	e
320	Ser. フルウィウス・パエティヌス	C255, P254	f
321	M. アエミリウス・パウルス	C255, P254	
322	Cn. セルウィリウス・カエピオ	C253	g
323	C. センプロニウス・ブラセウス	C253, 244	
324	C. アウレリウス・コッタ	C252, 248	
325	P. セルウィリウス・ゲミヌス	C252, P248	
326	L. カエキリウス・メテルス	C251, 247, P250	
327	C. フリウス・パキルス	C251	
328	P. クラウディウス・プルケル	C249	h
329	L. イウニウス・プルス	C249	i
330	N. ファビウス・ブテオ	C247	
331	M. ファビウス・リキヌス	C246	
332	M. ファビウス・ブテオ	C245	
333	C. アティルス・ブルブス	C245	
334	A. マンリウス・トルクアトゥス	C244, 241	k
335	C. フンダニウス・フンドウルス	C243	
336	C. スルピキウス・ガルス	C243	
337	C. ルタニウス・カトウルス	C242, P241	
338	A. ポストゥミウス・アルビヌス	C242	
339	Q. ウアレリウス・ファルト	C242, 241	
340	Q. ルタティウス・ケルコ	C241	

a = メッサナ攻略とシラクサの制圧の功績から、「メッサラ」の通称を与えられました。

b = このスキピオは、リパリ諸島に置いてカルタゴ艦隊の捕虜となったことから、ロバを意味する「アシナ」の通称をつけられました。彼の政治経歴をさほど貶めるものではなかったようです。

c = よく判らない理由で「ロングス」の通称を得ました。

d = カルディキウスは在職中に亡くなったため、不運なレグルス[319]が後任となりました。

e = このレグルスを、第1次ポエニ戦争当時に多くいた、他のレグルスと混同してはいけません。彼は、カルディキウスの死後、執政官に選出されてカルタゴ艦隊を撃破しました。翌年も執政官に再任されてアフリカに侵攻し、そこでスパルタの傭兵クサンティッポス指揮の元、捲土重来したカルタゴ軍に壊滅的な敗北を喫しました。レグルスの最後に関しては様々な憶測や都市伝説が流布していますが、ただカルタゴの牢獄でなくなったというのが、ほぼ真実のようです。

f = よく判らない理由で「ノビリオル」の通称を得ました。

g = 彼の氏族名が「スリーピオ」でないのが誠に残念です。

h = ドレパヌムの敗戦前のニフトリに対する行いの件で有名です。彼は召還・解任され、極めてローマ人らしからぬその行為に対して裁きを受けて罰金刑に処されました。彼の子孫は、その女きょうだいを含めて、カエサル時代のさらなる悪名のため、現在でもよく知られています。彼の妹は大口叩きであり、元老院の不興を買って25000アシッスもの罰金を科されました。

i = 海上の大惨事、嵐による艦隊全滅が再び起きた年、占いを無視したことが原因と考えられた彼は自決しました。

j = イタリア外で軍を指揮した最初の独裁官です。

k = よく判らない理由で「アッティクス」の通称を得ました。

\* = 個人名・氏族名・加門名のすべてを記さなければ個人を特定できないので、当然です。

\*\* = 官職の略語：D = 独裁官、C = 執政官、PC = 前執政官ですが、州法務官も含みます

歴史的考察：前執政官や法務官に就任した人物の全員を網羅しているわけではありません。主に、カウンターの数プレーしやすい数に収めるためですが、それだけでなく、そういった人物の多くが、騎兵長官や副官、そして按察官といった、有力ではあるけれども重要度の低い官職に就いていたからです。

## 詳細リプレイ：第1次ポエニ戦争シナリオ

### 初期配置

両軍とも、シナリオの記載に従って開始準備を行います。

カルタゴ軍プレイヤーは、シナリオ説明の指示通りにユニットを初期配置し、シラクサ歩兵は、カタナ、レオンティニおよびネトゥムに各1戦力ずつを配置しました。

カルタゴ軍政治動向マーカーを慎重の欄に、与党マーカーをマゴ家の欄に置きます。カルタゴとシラクサの攻城戦遂行能力マーカーを、カルタゴ軍都市・港湾ディスプレイの、それぞれ-2および-1の欄に置きます。動員力マーカーを動員力表に従って配置します。

カルタゴ軍が支配するシチリア内の都市すべてに、カルタゴ軍支配マーカーを置きます。

残りのカルタゴ軍リーダーで、IDが1P-1から1P-16の全員を、リーダープールに入れます。

ローマ軍プレイヤーも、シナリオ説明の指示通りにユニットを初期配置し、ローマ軍団歩兵は、タレントウム、ネアポリス、クマ、オスティアおよびピサに各1戦力ずつ配置しました。

ローマの攻城戦遂行能力マーカーを、ローマ軍都市・港湾ディスプレイの-3の欄に置きます。

残りのローマ軍リーダーで、IDが301～340の全員を、リーダープールに入れます。

プレーにあたって：各プレイヤーの本国州と同盟国州にあって、支配マーカーが置かれていない都市は、味方の都市が支配している都市とみなします。

プレーにあたって：都市ヘクスにいるすべてのユニットと、港湾ヘクスにいるすべての艦隊は、それぞれ都市内と港湾内にいるとみなします。もし、2つ以上の軍勢が同じ都市ヘクスに存在する場合、支配マーカーを用いて、どのユニットが都市や港湾内にいるかわかるようにしてください。

### 紀元前264年ターン

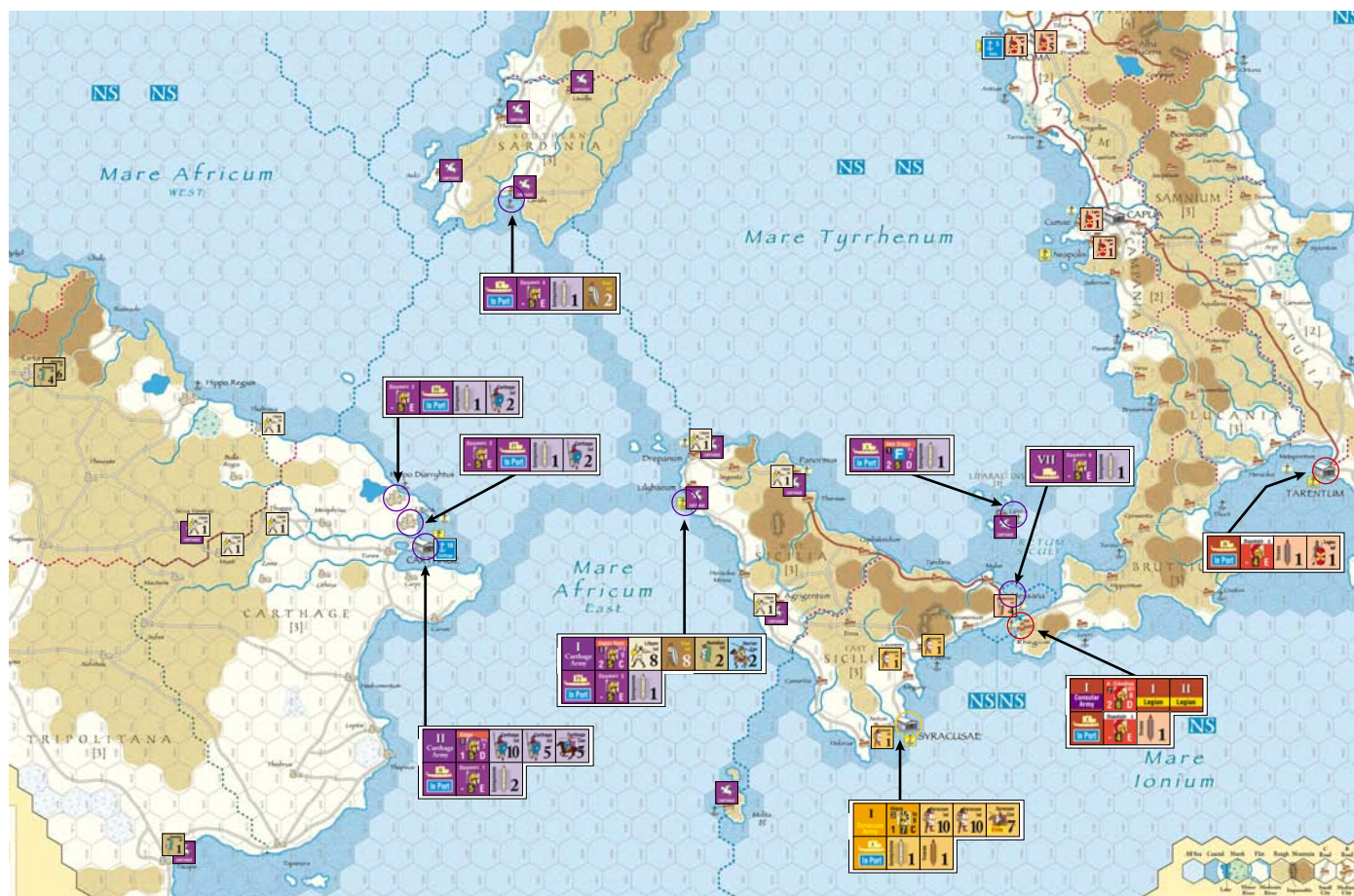
第1ターンはLAMプールセグメント（C/1）から開始します。第1ターンに使用できるLAMは以下の通りです：

**ローマ軍：**執政官LAM2個と海防官LAM1個

**カルタゴ軍：**ハンノ、ハンニバル、ヒエロ各1個、海防官1個

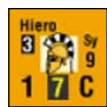
**その他：**神託マーカー、攻城戦損耗マーカー2個

カルタゴ軍プレイヤーが先攻で、最初に使用するLAMを選択できます。彼はヒエロのLAMで戦いの火蓋を切ることになりました。





## 任務フェイズ手順 (以下[ ]内は作戦値, 戦闘力の順で記載)



**LAM=ヒエロ**：ヒエロ[CR=7, C]は、守備隊としてシラクサに歩兵2戦力を残し、メッサナへ移動（シラクサ軍は損耗を受けません）して停止し、継続に成功したので[サイの目6]、メッサナを包囲しました。ヒエロの軍の上に包囲中マーカ―を、マメルティニ軍の上には、都市内に存在することを示すため、ローマ支配マーカ―を置きます。自動完了なので、継続チェックは行いません。シナリオ特別ルールにより、マメルティニ軍が存在している限り、包囲されているメッサナに民兵が配置されることはありません。



**LAM=執政官**：フルウィウス[CR=5, D]を選択し、第II執政官軍とともにエトルリアから移動することにした。元老院許可を得たので[サイの目5, 修正：地方執政官-1, ローマイタリア内に敵がいらない+1, 結果=成功]、自動継続となり任務を続行します。フルウィウスは移動を行い、レギウムに入城して停止しました。損耗ポイントは、南エトルリア1.5, ラティウム1, カンパニア1, ルカニア1.5, シリス川1, ブルッティウム1.5の計7.5から、レギウムの固有防衛力3を引いて4.5、切り上げて5となりました。レベルCの道路はこのシナリオでは存在しないこと、ローマ軍のローマイタリア内の移動は損耗値1/2であることに注意してください。フルウィウス軍の補正戦力は、歩兵32と騎兵8の倍の16の、合計52なので、損耗損失は2戦力です。ローマ軍プレイヤーは各軍団の同盟市民部隊から歩兵1戦力ずつ除去し、継続に成功したので[サイの目0]、メッサナへ渡渉を試みます。フルウィウスは海防官とその艦隊を合流して渡渉します。カルタゴ軍プレイヤーは、海防官指揮の第VII艦隊によるメッサナでの迎撃を行います[サイの目5, 結果=成功]。フルウィウスは、戦闘の危険を冒すよりも再度渡渉を試みることを選択しましたが継続に失敗したので[サイの目7]完了となり、任務フェイズは終了しました。



**LAM=カルタゴ軍海防官**：カルタゴ軍の海防官は[CR=5, E]です。

- ・第VII艦隊はメッサナにとどまり、渡渉の妨害と包囲を続けます
- ・ウティカの第IV艦隊はIt-5914に移動、停止したので、距離効果を判定します[サイの目2, 修正：距離ポイント29の10分の1=2.9の切り下げ+2, 結果=影響なし]。襲撃を試みますが、継続に失敗したので[サイの目8]行うことはできませんでした。連続移動ではないので、継続チェックの際の-1の修正は得られません



- ・ヒッポ・ディアリットウスの第III艦隊は北上し、ピサ近くの海岸に襲撃を企てます。最初にカリスで停止し[サイの目3, 距離ポイント24=サイの目修正+2, 結果=影響なし]、継続に成功したので[サイの目6, 修正：連続移動-1]、その後、沿岸・航路へクスを通して北エトルリアのIt-2916へ移動し[サイの目3, 距離ポイント29=サイの目修正+2, 結果=影響なし]、襲撃を試みますが、継続に失敗し[サイの目6]実行できませんでした
- ・カルタゴ停泊中の第II艦隊、リリバエウムの第VI艦隊、カリスの第V艦隊はそれぞれそのまま移動しません。



**LAM=神託**：サイの目は33、ファリスキ族の反乱が起きます。ローマ軍プレイヤーは、第II執政官軍から第IV軍団を分割して派遣するため、法務官としてA.ポストゥムウス[ID338] [CR=4, E]を引き、指揮を執らせます。ポストゥムウスは第IV軍団を率いてタルクニ (It-3315) に移動しました[損耗ポイント6.5, 歩兵17+騎兵4=25補正戦力, 1戦力損耗, 第IVローマ市民歩兵1戦力除去]。追加で振ったサイの目は偶数でした[サイの目4, 結果=損失なし]。第IV軍団はまだ第II執政官軍の一部であることに注意してください。



**LAM=ハンノ**：ハンノ[CR=5, C]は、リビア歩兵4戦力をリリバエウムに残した後、軍を率いて沿岸道路をメッサナに移動します[損耗ポイント4, 歩兵14+騎兵2=18補正戦力, 損耗なし]。メッサナはすでに包囲中のため、継続に成功した[サイの目4]ハンノは、それに加わり、他の攻城戦任務を行うことができます。カルタゴ軍プレイヤーは強襲を試みることにしました。ハンノは最高司令官なので、シラクサ軍も強襲に使





用できます。強襲防御力は歩兵4戦力×固有防御力3=12です。ハンノは、(ガリア兵は信用できないので)シラクサ軍歩兵18、リビア歩兵4、ヌミディア歩兵2戦力を使用します[サイの目1, 修正: 味方の艦隊のみ存在+2, リーダー能力優越+1, 結果=失敗]。2:1の比率では修正後のサイの目で5が必要です。リーダーのいない軍勢は戦闘力Eとみなされることに注意してください。損失は、サイの目4の半分2×10%=20%、もしくは5戦力となります。シラクサ、リビア、ヌミディアの各部隊から均等に、歩兵1戦力を除去しなければなりません。損失の残り2戦力はカルタゴ軍プレイヤーが自由に適用でき、賢明にも、シラクサ軍にその2戦力を割り振りました。マメルティニ軍も損失を被ります[サイの目1, 4戦力の25%=1歩兵戦力]。ハンノの死傷チェックも必要です[サイの目4, 修正: 敗者+1, 結果=影響なし]。強襲は戦闘ではないので召還されることはありません。ハンノは自動完了となります。

**LAM=ハンニバル:** ハンニバル[CR=5, D]は、第I艦隊とリパリ諸島からIt-5914へ移動し[サイの目3, 距離ポイント3=修正0, 結果=影響なし]、襲撃を試みますが、**継続**に失敗し[サイの目8]**完了**となりました。



**LAM=攻城戦損耗:** マメルティニ3戦力に対し、包囲側は45補正戦力[シラクサ歩兵15, 騎兵7, カルタゴ歩兵12, 騎兵2]です。カルタゴ軍の損耗3戦力[サイの目5, 修正: 平地-1]はすべてシラクサ歩兵に適用します。マメルティニの損失は歩兵1戦力[サイの目3, 修正: 敵艦隊存在+3]でした。



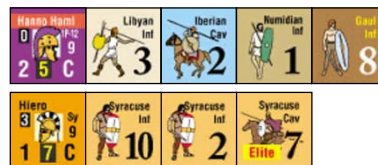
**LAM=執政官:** クラウディウス[CR=6, D]は、メッサナの包囲を解くために、第I執政官軍(歩兵36, 騎兵8戦力)を率いてメッセナ海峡を渡ろうとしますが、カルタゴ第VII艦隊海防官が迎撃を試みたので[サイの目5, 結果=成功]、一旦レギウムへ戻り、**継続**に成功したので[サイの目6]、再度渡峡します。海防官は迎撃を試みます[サイの目7, 結果=失敗]が、執政官クラウディウスはメッサナに入城することができ、包囲を解くために、攻撃を宣言します[サイの目2, 結果=成功]。包囲中のためカルタゴ軍は回避を行うことはできません。メッサナの戦いの開始です。戦闘修正は以下になりました:

## 第I執政官軍

第I軍団		第II軍団	
ローマ市民部隊	同盟市民部隊	ローマ市民部隊	同盟市民部隊
Legion Inf 9	Legion Cav 1	Legion Inf 9	Legion Cav 3

- ・リーダーの戦術能力: +2[クラウディウス D, サイの目9, 結果=6; ハンノ C, サイの目2, 結果=4]
- ・戦闘比: 0[ローマ軍 歩兵36+2, 騎兵8で44補正戦力; カルタゴ軍 歩兵12+12, 騎兵2+7で33補正戦力]
- ・エリートシラクサ騎兵: -1
- ・騎兵優勢: 0 (カルタゴ軍2+7戦力, ローマ軍8戦力)
- ・軍能力値: 0

## カルタゴ・シラクサ連合軍



戦闘は引き分け[サイの目3, 修正+1]となり、双方15%の損失です。ローマ軍は歩兵5戦力と騎兵1戦力、マメルティニ軍は損失0です。軍団の各部隊から歩兵1戦力を除去し、第Iローマ市民部隊から残りの歩兵1戦力を、第I同盟市民部隊から騎兵1戦力を除去しました。カルタゴ軍はガリア、リビア、ヌミディアおよびシラクサの各歩兵から1戦力を、シラクサ騎兵から騎兵1戦力を除去しなければなりません。リーダーの死傷チェックも行い、クラウディウス[サイの目4]、ハンノ[1P-12] [サイの目6]のどちらも影響なしでした。両軍とも疲弊状態となり、クラウディウスは自動完了となります。

**LAM=ローマ海防官:** ローマ軍の海防官は[CR=4, E]です。

- ・タレントゥムの第II艦隊はメッサナに移動します[サイの目4, 距離ポイント16=修正+1, 結果=影響なし]。カルタゴ軍海防官は第VII艦隊を率いて迎撃を試みます[サイの目6, 結果=失敗]
- ・第I艦隊はレギウムから移動しません



**LAM=攻城戦損耗:** 包囲軍は36補正戦力[シラクサ歩兵11+騎兵6, カルタゴ歩兵9+騎兵2]、籠城側は47戦力[ローマ歩兵31+騎兵6, マメルティニ歩兵2]です。カルタゴ軍は2戦力損耗で[サイの目5, 修正: 平地-1]、再度シラクサ歩兵を2戦力を、ローマ軍は3戦力で[サイの目2, 修正なし]、マメルティニ歩兵2戦力と第I同盟市民歩兵1戦力を除去しました。艦隊のおかげで、ローマ軍が不利な修正を受けないことに注目してください。

## ターン終了フェイズ

**駐留損耗:** 同一州にとどまっている軍勢はすべて都市内にいる(例: レギウムの第I執政官軍)ので、影響が軽減され損耗は0です。

**荒廃:** どちらもプレイヤーも、このターンに荒廃は行わないことにしました。

### 艦隊の帰港:

- ・ハンニバルはカルタゴ第I艦隊とリパリへ移動します[サイの目02, 距離ポイント3]。なんと、ハンニバルと彼の艦隊は嵐のため行方不明となり、除去されました!
- ・カルタゴ第IV艦隊は無事リパリに移動・入港しました[サイの目46, 距離ポイント3]
- ・カルタゴ第VII軍は無事パノルムスに移動・入港しました[サイの目33, 距離ポイント10]
- ・カルタゴ第III艦隊は無事アレリアに移動・入港しました[サイの目74, 距離ポイント8]
- ・ローマ第II艦隊はメッサナに入港します。

**回復：**

双方の疲弊状態の軍が正常状態に復帰します。

**勝利判定：**

自動的勝利条件を満たす陣営はありませんでした。ローマ軍団戦力がメッサナに存在しますが、メッサナは包囲されているので、シラクサとカルタゴと同盟関係に変化はありません。

**紀元前263年ターン**

**都市の回復：**ありません。

**襲撃マーカーの除去：**ありません。

**カルタゴ軍能力値：**

ギスゴ軍の能力値が0、ハンノ軍は+1に、それぞれ上昇します。

**軍団の解散：**ローマ軍プレイヤーは解散を行いませんでした。

**統帥権延長：**ローマ軍は、前ターンの執政官のうち1人を法務官とし、艦隊を指揮させることができましたが、行いませんでした。ポストゥミウスの統帥権は延長しましたが、配属されている軍団は第II執政官軍所属であり、新しい執政官が指揮する予定であるため、ポストゥミウスには軍団を配属しないことにしました。

**冥王の訪問：**対象となるローマ軍リーダーはいません。

**政務官選出：**

- ・**ローマ執政官：**C. フリウス[327][CR=5, E][行動力：1]が選出されました。ローマ軍プレイヤーはフリウスにメッサナの第I執政官軍を指揮させます
- ・**地方執政官：**M. ファビウス[331][CR=5, E][行動力：1]が選出されました。ローマ軍プレイヤーはファビウスにタルクニの第IV軍団を指揮させます。ファビウスの担当州はシチリアです。第II執政官軍の2個軍団は分かれて存在しますが、どちらも第II執政官軍の一部です。ファビウスは、どちらの軍団と一緒に配置しても構いません
- ・**首都法務官：**Q. カルディキウス[318]を引き、任命しました

**カルタゴの政治動向：**（訳注：一部初期サイの目を訂正しています）

- ・**与党家系の決定：**家系権力表を参照します[サイの目2, 修正：第1次ポエニ戦争-3, 与党マゴ家-1]。修正後サイの目が-2なので、与党はマゴ家のままです。
- ・**政治動向：**政治動向表を参照します[サイの目9, 修正：アフリカ内に敵がない-2, カルタゴがサルジニアとコルシカの支配者または同盟国-1, シラクサがカルタゴの同盟国-1]。修正後サイの目が5なので、政治動向は注意となりました。

**戦力増強決定：**

両プレイヤーとも、艦隊建造は行わないことにしました。

**ローマ：**オスティアの港湾施設能力を5から10に増加させます。軍団要求表を参照して、動員チェックを行います[サイの目2, 修正：イタリア内に敵戦力がいない-3, ローマの20ヘクス以内に敵がない-1]。修正後サイの目は-2となり、今回軍団編成はできません。

**カルタゴ：**カルタゴ市の港湾設備能力を18から最大値22まで増加させます。政治動向が注意なので、さらなる軍の保有が認められます。カルタゴ第III軍を創設し、グループBから部隊を徴収します[サイの目7, 修正：政治動向注意+2]。修正後サイの目が9なので、第III軍は以下に示す構成となりました。各戦闘団を軍ディスプレイの適切な欄に配置してください。

ヌメディア歩兵15戦力  
エリートヌメディア騎兵20戦力  
リビア歩兵20戦力  
マウレタニア歩兵10戦力

カルタゴ陣営の援軍



第III軍のマーカーをカルタゴに置きます。次にカルタゴ軍プレイヤーは第III軍の指揮官をプールから引き、ハンニバル[1P-10N][CR=4, D][行動力：1]が選択されました。ハンニバルは提督専門ですが、現在置き換え可能な提督が存在しません。しかし、死亡した別のハンニバルの後任は必要であるため、このハンニバルにはカルタゴ艦隊を指揮させることにしました。カルタゴ軍プレイヤーは新たにリーダーを引き、ハンノ[1P-14][CR=6, D][行動力：1]を第III軍の指揮官としてカルタゴ市内に配置します。第III軍の軍能力値は初期値の-3です。

**LAMプールセグメント：**

**ローマ軍：**執政官LAM2個、海防官LAM1個

**カルタゴ軍：**#14ハンノ1個、#12ハンノ2個、ギスゴ1個、#10ハンニバル1個、ヒエロ1個そして海防官のLAM1個

**その他：**攻城戦損耗マーカー3個、神託マーカー1個

**任務フェイズ手順：**

**LAM=#14ハンノ：**ハンノ[CR=6]は、第III軍をリリバエウムへ海上輸送した後[サイの目1, 距離ポイント11, 結果=影響なし]、継続に失敗したので[サイの目8]、完了です。

**LAM=攻城戦損耗：**

**ローマ：**[サイの目3, 歩兵30+騎兵7=44補正戦力, 修正：味方艦隊存在+3, 結果=2戦力損耗]軍団歩兵2戦力を除去します。

**カルタゴ：**[サイの目7, カルタゴ歩兵9+騎兵2+シラクサ歩兵9+騎兵6=34補正戦力, 修正：平地-1, 結果=3戦力損耗]シラクサ歩兵をさらに3戦力除去します。

**LAM=カルタゴ軍海防官：[CR=5]**

- ・第III艦隊（1個戦隊）はアレリアから移動しません
- ・第IV艦隊（1個戦隊）はリバラからメッサナに移動し[サイの目7, 距離ポイント3=修正なし, 結果=影響なし]、港の封鎖を行います。メッサナのローマ艦隊は迎撃は行いません
- ・第V艦隊（1個戦隊）はカラリスから移動しません
- ・第VII艦隊（1個戦隊）はパノルムスからIt-5913へ移動しました[サイの目7, 距離ポイント12=修正+1, 結果=離散]。継続成功後[サイの目5]、離散艦隊を再建します[再建サイの目2, 結果=成功]。継続に成功し[サイの目2]、襲撃を試みます[襲撃サイの目1, 修正：戦隊数+1, 結果=失敗]。継続には成功しましたが[サイの目4, 修正：連続移動-1]、同じターン中に同一ヘクスへは襲撃を行えないので、It-5814へ移動します[サイの目7, 距離ポイント1=修正なし, 結果=影響なし]。継続に成功したので[サイの目5]、再度襲撃を試みます[サイの目7, 修正：戦隊数+1, 結果=成功]。襲撃マーカーをこのヘクスに置きます。リバラへ移動し[サイの目4, 距離ポイント3=修正なし, 結果=影響なし]、任務終了を宣言します
- ・第VI艦隊（1個戦隊）は、リリバエウムからメッサナに移動します[サイの目5, 距離ポイント16=修正+1, 結果=影響なし]。ローマ軍による迎撃はありません。任務終了を宣言します

**LAM=#10ハンニバル：**ハンニバルは、第II艦隊と出港してレグウムへ向かい[サイの目7, 距離ポイント25=+2, 結果=離散]、地方執政





海防官によるカルタゴ艦隊移動後の状況



官ファビウスの軍を都市に封じ込めようと考えます。メッサナのローマ艦隊は港に停泊したまま動かないので、ハンニバルは離散艦隊の再建を図りますが、継続に失敗し[サイの目5]、離散状態のままです。

#### LAM=攻城戦損耗：

**ローマ：**[サイの目2, 歩兵28+騎兵7=42補正戦力, 修正：双方の艦隊が存在するがローマ艦隊が港湾内+3, 結果=7戦力損耗]ローマ軍プレイヤーは軍団歩兵7戦力を除去します。

**カルタゴ：**[サイの目9, カルタゴ歩兵9+騎兵2+シラクサ歩兵6+騎兵6=31補正戦力, 修正：平地-1, 5戦力損耗]カルタゴ軍プレイヤーはシラクサ歩兵5戦力を除去します。

**LAM=神託：**サイの目22で、シチリアに大早魘が発生します。

**LAM=執政官：**大早魘の上、攻城戦損耗マーカーはもう1個あるため、ローマ軍プレイヤーは、メッサナのフリウス[CR=5, E]を活性化します。フリウスは攻撃を宣言しますが、ハンノは回避を行えません。メッサナでの戦いが続きます。



サイの目修正は以下の通りです：

- ・リーダーの戦術能力：0[12ハンノ C, サイの目3, 結果=4；フリウス E, サイの目=8, 結果=4]
- ・戦闘比：+1[ローマ軍28；カルタゴ・シラクサ軍17補正戦力]
- ・騎兵優越：0[カルタゴ軍8；ローマ軍7戦力]
- ・エリートシラクサ騎兵：-1
- ・軍能力値：0

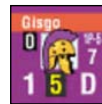
幸運の女神はローマに微笑みました[サイの目8, 修正なし, 結果=5/15の勝利]。ローマ軍は軍団歩兵1戦力損失です。カルタゴ軍の損失は歩兵2、騎兵1戦力なので、最後のシラクサ歩兵1戦力とリビア歩兵1戦力を除去しました。騎兵損失はシラクサ騎兵に適用しなければなりません。追撃殺戮を行いました。さらなる損失は生じませんでした[サイの目6, 追撃1, 結果=損失比5%]。カルタゴ軍プレイヤーは、第II軍とシラクサ軍をミラエ (It-5816) の都市外に退却させ、2軍とも混乱状態となりました。ローマ軍は疲弊状態となります。リーダーの死傷チェックも行います。フリウス[サイの目7]、#12ハンノ[サイの目2]、ヒエロ[サイの目2]の3名とも影響ありませんでした。#12ハンノは召還の可能性があるので、チェックが必要です[サイの目4, 結果=召還されず]。戦闘

に勝利したので、第Iローマ市民部隊がベテランに昇格します。フリウスは継続に失敗し[サイの目7]、完了となります。



**LAM=ヒエロ：**今やヒエロはエリートシラクサ騎兵5戦力の軍を率いるのみです。まだ攻城戦損耗マーカーが一つあるので、カルタゴ軍プレイヤーとしては、メッサナの包囲を再開したいところですが、シラクサ軍には歩兵がないのでその任務をこなす能力がありません。ヒエロには#12ハンノの補助を行わせることとし、終了しました。

**LAM=ギスゴ：**なにもせず、任務終了しました。行動範囲がアフリカに限られてしまっているため、できることはありません。



**LAM=攻城戦損耗：**ありません。



**LAM=#12ハンノ：**ハンノは、軍の立て直しを図るために、ヒエロを残してパノルムスに向かいます[損耗ポイント2, 早魘のため都市による損耗軽減なし]。わずか10戦力なので、損耗は発生しません。



ハンノ軍の、パノルムスへの行軍

**LAM=執政官：**ファビウスは第IV軍団をタルクィニからレギウムへ移動させます[損耗損失は生じませんでした]。継続に成功したので[サイの目5]、ファビウスは完全戦力の第II執政官軍[歩兵33、騎兵8戦力]を率いて、メッサナへの渡峡を試みます。離散状態のハンニバル艦隊は影響ありませんが、カルタゴ第IVおよび第VI艦隊の2個戦隊がメッサナを封鎖しています。カルタゴ軍は迎撃を試みます[サイの目3, 結果=成功]。渡峡は陸上移動とみなされるので、ローマ軍はまず損耗をチェックしなければなりません[損耗ポイント：東シチリア3, 49補正戦力, 結果=歩兵1戦力損耗]。海峡両端の艦隊とも参加できるので、執政官ファビウスは第Iおよび第II艦隊の2個戦隊の提督[戦闘力E]として戦闘を指揮します。

海上戦闘サイの目修正は以下の通りです：

- ・戦力比：0[双方2個戦隊]
- ・戦術優勢：0[双方とも指揮官の戦闘力E]
- ・船員能力値：ローマのサイの目+1[カルタゴ3, ローマ2]

ローマ軍が戦術優勢を得ていないので、ローマの三段櫓船は何の影響も与えません。

カルタゴ軍が勝利しました[カルタゴ軍：サイの目5, 修正なし, ローマ軍：サイの目6, 修正+1]。双方1戦隊ずつの損失で、カルタゴは第VI艦隊を、ローマは第I艦隊を除去します。さらに、ローマ軍は総兵力の25% (!) の損害を受けるので、歩兵9、騎兵2戦力を除去しなければなりません。ローマ軍プレイヤーは各市民部隊

から歩兵1戦力ずつに加え、第II同盟市民部隊からはさらに歩兵1戦力を除去し、第Iおよび第II同盟市民部隊から騎兵1戦力ずつも除去しました。ファビウスの死傷チェックも行います[サイの目7, 生命力8, 結果=死傷なし]。ファビウスとその軍はメッサナ（の都市外）に存在はしますが、敗北したので完了となります。ローマ第II艦隊は、現在は入港中でなくなっていることに注意してください。

海戦の勝利で、カルタゴ第IV艦隊の船員能力が4に上昇しました。

**LAM=ローマ軍海防官：**[CR=4]

- ・メッサナの第II艦隊を入港させます

**LAM=#12ハンノ：**ハンノはパノルムスにとどまったため、指揮下の軍隊の戦闘後状態が改善し、疲弊となりました。

## ターン終了フェイズ

**駐留損耗：**同一州にとどまった、ミラエの都市外のヒエロ軍以外の軍はすべて、都市内に存在するため、損耗が軽減されます。シラクサ軍は駐留損耗は受けません。そのため、損耗は0です。

**荒廃：**どちらのプレイヤーも荒廃は試みませんでした。

**艦隊の帰港：**

- ・ハンニバルの第II艦隊はレギウムからパノルムスに移動し、無事入港しました[サイの目45, 距離ポイント12+離散状態追加20=32]
- ・メッサナの第IV艦隊はドレパヌムに無事入港しました[サイの目18, 距離ポイント14]

**回復：**

疲弊状態の軍はすべて、通常状態に回復します。ヒエロのシラクサ軍は混乱から疲弊状態になりました。

**勝利判定：**

シラクサはローマの同盟国となりました。

自動的勝利条件を満たしたプレイヤーはいません。

## CREDITS

**Game Design:** Richard Berg

**Developer:** Alan Ray

**Playtesters:** Neil Randall, Mark Novara, Kevin Coombs, David Gee, Pat Hirtle, Jeff Christiansen, Marty Arnsdorf, Jon Robertson, John Harvey, Alan Charlesworth.

**Art Director, Cover Art and Package Design:** Rodger B. MacGowan

**Counter Art:** Rodger B. MacGowan and Mark Simonitch

**Map Art and Rules Layout:** Mark Simonitch

**Proofreader:** Alan Ray

**Production Coordination:** Tony Curtis

**Producers:** Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger B. MacGowan, Mark Simonitch and Gene Billingsley

## 正誤表

### プレー補助備品

- ・プレー補助カード#1, 戦闘結果表：二重包囲についての解説は6.57項参照
- ・プレー補助カード#1, 戦闘後状態：表の解説は8.54項参照
- ・プレー補助カード#2, 都市強襲表：表の解説は9.3項参照
- ・プレー補助カード#2, 強制降伏表：表の解説は9.72項参照
- ・カルタゴ政治動向表：アガトクレスシナリオの下にある最初のサイの目修正は敵の軍勢を率いているリーダーにのみ適用

## マップ

ウティカ（Cr-2928）は地方港です。

## カウンター

ゲヌアとマッシリア守備隊の国籍が入れ替わっています。都市名に一致した守備隊を使用してください。



# Carthageルール索引

数字はすべて**Carthage**(CR)のルールで参照する項目番号です。

**提督**(Admiral) : 5.23, 5.27, 5.32, 5.42, 5.42, 5.61, 5.74, 7.14, 7.35, 7.37, 7.39, 7.42, 7.46, 7.62  
 資格(Eligibility) : 7.21  
 任命(Appointment) : 5.73  
**アフリカ**(Africa) : 2.2, 5.76, 6.41, 10.43, 10.44  
**同盟国リーダー**(Allied Leader) : 5.51, 5.75  
**外洋ヘクス**(All Sea hex) : 7.31, 7.32, 7.42  
**同盟国軍移動**(Ally Movement) : 5.44, 6.13  
**待ち伏せ**(Ambush) : 6.58  
**軍能力値**(Army Efficiency) : 3.0[A/2], 5.73, 10.48, 10.51, 10.52, 10.53, 10.54, 10.55, 10.56, 10.57  
**軍**(Army) : 2.2, 5.73, 5.75, 5.76  
 編成(Forming) : 10.48  
 戦力の受け渡し(Transfer) : 10.56  
**指揮官**(Army Commanders) : 5.74, 5.76, 6.13, 10.48, 10.51, 10.54, 10.56  
 任命(Appointing) : 5.73  
 プール(Pool) : 5.73, 5.76, 5.78  
 指揮制限(Command Restriction) : 5.75  
 配置換え(Switching Commands) : 5.75  
**攻撃**(Attack) : 5.55  
**損耗ポイント**(Attrition Point) : 6.41  
**神託**(Augury) : 3.0[E]  
**補助兵**(Auxiliaries) : 2.2, 5.45, 5.52, 5.54, 5.56, 9.9  
 編成(Raising) : 10.15  
 配置(Placement) : 10.24  
**回避**(Avoidance) : 5.46, 5.53, 8.23; 海上戦闘の回避(Naval Avoidance)参照  
**戦闘**(Battle), 5.53, 5.56, 5.77, 10.51, 10.55  
 大勝利または大敗北(Major) : 5.28; 海上戦闘(Naval Combat)参照  
**戦闘力**(Battle Rating) : 7.45  
**籠城**(Besieged) : 5.21, 5.22, 5.32, 5.34, 10.23, 10.25, 10.43  
**航路逸脱**(Blown Off Course) : 7.24, 7.32  
**作戦値**(Campaign Rating), 5.48, 5.66, 5.67, 7.39, 7.42, 9.8  
**騎兵**(Cavalry) : 2.2, 8.34, 10.14, 10.44, 10.46  
**カルタゴ**(Carthage) : 2.1, 5.72  
 市(City) : 5.73, 9.6, 10.43, 10.45  
 戦闘団(Contingent) : 6.41, 10.42, 10.43  
 州(Province) : 5.74, 5.76  
**ケルトイベリア兵**(Celtiberians) : 10.42, 10.43  
**訴追**(Censure) : 5.61, 5.67, 5.68  
**市民**(Citizen) : 2.2, 5.7, 10.42, 10.43, 10.46, 10.57  
**都市**(City), 5.28, 5.34, 5.76, 5.77, 6.38, 7.51, 7.61, 7.63, 10.56  
 再建(Rebuild) : 3.0[A/I]  
**沿岸ヘクス**(Costal Hex) : 7.31, 7.32, 7.35, 7.38, 7.42, 7.48, 7.51, 7.62, 7.63  
**統率力**(Command Efficiency; CER) : 5.56, 8.31, 9.31  
**階級**(Command Hierarchy) : 5.26, 5.34, 5.51, 5.52, 5.54, 9.8  
 指揮制限(Limits) : 5.45, 7.37, 7.62  
**提督専門指揮官**(Commanders, Naval Only) : 5.73, 7.42  
 制限(Limits) : 5.74  
 召還(Recall) : 5.77  
 プール(Pool), 7.35: 指揮官(Army Commander), 提督(Admiral)も参照  
**ゲームの備品**(Component) : 2.0  
**共同作戦**(Coordination) : 5.54, 5.55, 5.62, 5.64, 5.75  
**執政官**(Consul) : 2.2, 5.1, 5.24, 5.29, 5.34, 5.43, 5.44, 5.51, 5.52, 5.53, 5.54, 5.67, 7.21, 10.12, 10.16, 10.18  
 地方執政官(Field) : 5.2, 5.22, 5.66  
 ローマ執政官(Rome) : 5.2, 5.21, 5.22, 5.44, 9.6  
**執政官軍**(Consular Army) : 2.2, 5.1, 5.32, 10.11, 10.16, 10.18  
 政務官の配属(Magistrate Assignments) : 5.21, 5.22, 5.23, 5.26, 5.28  
**戦闘団**(Contingent) : 8.34, 10.15, 10.41  
**継続**(Continuation) : 5.61, 7.23, 7.38, 7.47  
**コルシカ**(Corsica) : 2.1  
**カラス**(Corvus) : 7.45  
**カウンター**(Counters) : 2.2  
**船員**(Crew) : 2.2, 7.12, 7.15  
 能力値(Rating) : 7.13, 7.35, 7.36, 7.47, 7.62  
 能力優越(Superiority) : 7.45  
 訓練(Training) : 7.14

**磔刑**(Crucifixion) : 5.78, 5.79  
**荒廃**(Devastation) : 3.0[F/1, F/2]  
**独裁官**(Dictator) : 5.1, 5.21, 5.26, 5.28, 5.32, 5.34, 5.42, 5.43, 5.44, 5.51, 5.55, 5.61, 5.64, 5.66, 9.6, 10.12  
**外交**(Diplomacy) : 12.0  
**解散**(Disband):  
 軍団(Legions) : 3.0[B/1], 5.21, 5.22, 5.29, 5.33, 10.16, 10.18  
 軍(Armies) : 5.73, 5.76, 10.18, 10.48  
**地溝**(Ditch Boundary) : 2.1, 10.44  
**海防官**(Duumvir) : 5.1, 5.27, 5.42, 5.74, 7.21, 7.22, 7.35, 7.36, 7.39, 7.42  
**緊急海防官**(Emergency) : 7.22, 7.24, 7.75  
**選出**(Election) : 3.0[B/4], 5.28, 5.42, 10.11  
 順序(Order) : 5.2  
 手順(Procedure) : 5.2  
 ローマ執政官(Rome Consul) : 5.21  
 地方執政官(Field Consul) : 5.22  
 前執政官(Proconsul) : 5.23  
 法務官(Praetor) : 5.24  
 首都法務官(Praetor Urbanus) : 5.25  
 独裁官(Dictator) : 5.26  
 騎兵長官(Magister Equitum) : 5.26  
 新軍団・艦隊(New Legions/Fleets) : 5.29  
**エリート**(Elite) : 10.57  
**緊急事態**(Emergency) : 5.2, 5.25, 5.26  
 高度・軽度(Major/Minor) : 5.28  
**カルタゴ軍の家系**(Carthaginian Families) : 5.71, 5.75, 5.77, 5.79  
 所属(Affiliations) : 5.76  
 家系権力表(Family Power Table) : 5.71  
**完了**(Finished) : 7.47  
**平地ヘクス**(Flat hex) : 7.51  
**艦隊**(Fleet) : 5.32, 5.42, 5.45, 5.73, 5.75, 6.38, 7.14, 7.17, 7.15, 7.17, 7.22, 7.24, 7.3, 7.31, 7.35, 7.37, 7.38, 7.39, 7.42, 7.43, 7.45, 7.46, 7.47, 7.48, 7.51, 7.65, 9.31, 9.55, 9.74  
 定義(Difinition) : 2.2, 7.11  
 カウンター(Counters) : 7.12  
 政務官への配属(Magistrate Assignments) : 5.1, 5.21, 5.22, 5.23, 5.24, 5.26, 5.27, 5.29  
**艦隊指揮官**(Fleet Commanders) : 7.2, 7.23, 7.3; 提督(Admiral), 海防官(Duumvir)参照  
**艦隊編成**(Fleet Construction) : 5.21, 5.22, 7.16, 7.72, 10.11, 10.16  
 制限(Limits) : 7.18  
 配置(Placement) : 7.17  
**軍勢**(Force) : 7.3, 7.41  
**戦力増強決定**(Force Increase Determination) : 3.0[B/6], 7.16, 7.17, 10.11, 10.41  
**ガリア州**(Gallic Provinces) : 2.1, 5.66  
**守備隊**(Garrisons) : 9.9, 10.48, 10.56, 10.57  
**ガリア兵**(Gauls) : 9.8  
 戦闘団(Contingent) : 5.76, 10.42, 10.43  
**軍指揮官**(Generals) : 2.2  
**策略**(Guile) : 5.66, 5.67, 9.6  
**イベリア兵**(Iberians):  
 戦闘団(Contingent) : 5.76, 10.42, 10.43  
**統帥権**(Imperium) : 2.2, 3.0[B/2], 5.1, 5.29, 5.45  
 割り当て(Assignment) : 5.2  
 ローマ執政官(Rome Consul) : 5.21  
 地方執政官(Field Consul) : 5.22  
 前執政官(Proconsul) : 5.23  
 法務官(Praetor) : 5.24  
 首都法務官(Praetor Urbanus) : 5.25  
 独裁官(Dictator) : 5.26  
 騎兵長官(Magister Equitum) : 5.26  
 延長(Prorogue) : 5.3  
 変更(Switching) : 5.43, 5.64  
**駐留損耗**(Inertia Attrition) : 3.0[G/I]  
**歩兵**(Infantry) : 2.2, 5.47, 8.31, 10.15, 10.31, 10.44, 10.46  
**イニシアチブ**(Initiative) : 3.0[C/2]  
 行動力(Rating) : 5.24, 5.26, 5.28, 5.66  
**迎撃**(Interception) : 5.54, 5.62, 5.64, 5.75  
**イタリア**(Italy) : 2.1, 5.66, 10.12

**LAM プール**(LAM Pool) : 3.0[C/1], 5.24, 5.25, 5.26, 5.28, 5.46, 5.78, 7.22, 8.67, 10.22, 10.43

**リーダーの死傷**(Leader Casualties) : 5.47, 5.48, 7.32, 7.44, 7.46

提督 (Admirals) : 7.24

政務官 (Magistrates) : 8.34

**リーダーの交代**(Leader Replacement) : 5.73

政務官 (Magistrates) : 8.67

**副官**(Legate LAM) : 10.22, 10.25

**副官部隊**(Legatus Legionis) : 5.1

**軍団**(Legion) : 2.2, 5.1, 5.32, 5.41, 5.42, 5.46, 5.55, 5.56, 10.22, 10.23, 10.24, 10.25

構成部隊 (Components (RL/AL)) : 10.17, 10.21, 10.31

除去 (Elimination) : 5.3

政務官の配属 (Magistrate Assignments) : 5.21, 5.22, 5.23, 5.24, 5.29, 8.31, 9.31, 10.11

新兵 (Recruit) : 10.13, 10.17, 10.31

戦力の振り分け (SP distribution) : 10.17

戦力 (Strength) : 2.1

ベテラン (Veteran) : 8.31, 10.17, 10.31

**リビア**(Libya) : 10.44

戦闘団 (Contingent) : 5.76, 6.41, 10.42

**リグリア**(Liguria) : 2.1

戦闘団 (Contingent) : 10.43

**強奪**(Looting) : 9.8

**損失**(Losses) : 7.32, 7.33, 7.46, 7.62

軍団 (Legions) : 8.34

**騎兵長官**(Magister Equitum (ME)) : 5.1, 5.26, 5.28, 5.32, 5.42, 5.43, 5.44,

5.51, 5.55, 5.61, 5.64

**政務官**(Magistrate) : 2.2, 5.1, 5.32, 5.52, 5.54, 5.61, 6.13, 9.9

配属 (Assignments) : 5.2, 5.29

LAM (LAMs) : 4.16, 4.17, 5.26

プール (Pool) : 5.2, 5.21-5.26, 5.33, 5.34, 5.68, 7.35

制限 (Restrictions) : 5.41, 6.58

**大惨事**(Major Disaster) : 7.33, 7.45, 7.75

**動員**(Manpower) : 5.44, 7.16, 7.53

補助兵 (Auxiliaries) : 10.15

カルタゴ (Carthaginian) : 10.41, 10.46, 10.47

カルタゴの部隊配置 (Carthaginian Placement) : 10.43

軍団編成 (Raise Legions) : 5.21, 5.22, 5.29, 5.64, 10.1, 10.12, 10.13;

軍団の増援 (Reinforcing Legions) : 10.14

ローマの部隊配置 (Roman Placement) : 10.21, 10.22

**マウレタニア**(Mauretania) : 6.41, 10.44

戦闘団 (Contingent) : 5.76, 6.41, 10.42

**傭兵**(Mercenaries) : 5.76, 10.42, 10.43, 10.44

**生命力**(Mortality) : 5.79

**海上戦回避**(Naval Avoidance) : 7.42, 7.62

**海上戦闘**(Naval Combat) : 7.4, 7.62

条件 (Conditions) : 7.41

解決 (Resolution) : 7.45

勝者 (Winner) : 7.47, 7.48

敗者 (Loser) : 7.47, 7.48

**海上距離効果**(Naval Distance Effects) : 7.31, 7.32, 7.33

距離ポイント (Distance Points (DP)) : 7.32, 7.33, 7.34, 7.38, 7.48, 7.63, 7.75

**海上迎撃**(Naval Interception) : 6.38, 7.31, 7.38, 7.39, 7.41, 7.43, 7.65

**海軍任務**(Naval Operations) : 7.23, 7.3, 7.37, 7.62

攻撃 (Attack) : 7.3, 7.31, 7.38, 7.41, 7.51

リーダーの移動 (Leader Movement) : 7.35

移動 (Movement) : 7.3, 7.31, 7.38, 7.39

離散艦隊再建 (Reform) : 7.3, 7.32, 7.39, 7.62

**海上輸送**(Naval Transport) : 5.42, 5.75, 6.13, 6.38, 7.3, 7.34, 7.6

下船 (Disembark) : 7.62, 7.63, 7.64

乗船 (Embark) : 7.61

任務 (Operations) : 7.62

**ヌミディア**(Numidia) : 10.44

戦闘団 (Contingent) : 5.76, 6.41, 10.42

**任務**(Operations) : 3.0[D/1], 5.33, 5.44, 5.67, 5.75, 5.77, 5.78, 10.22, 10.42

動員 (Manpower) : 10.12, 10.45

移動 (Movement) : 5.41, 5.42, 5.46, 5.52, 5.55, 5.62, 5.64, 5.76

元老院許可 (Senate Permission) : 5.6, 5.61, 5.65; 海上任務 (Naval Operations) も参照

**最高司令官**(Overall Commander) : 6.13

ローマ軍 (Roman) : 5.44

カルタゴ軍 (Carthaginian) : 5.73, 5.75, 5.76, 7.37, 10.43, 10.45;

**カルタゴの政治動向**(Political Climate (Carthage)) : 3.0[B/5], 5.71, 5.72, 5.73,

5.74, 5.76, 10.41, 10.48

政治動向表 (Political Climate Table) : 5.72

慎重 (Cautious) : 5.72, 5.74, 10.41

注意 (Interested) : 5.72, 5.74

警戒 (Alert) : 5.72, 5.74

好戦 (Aggressive) : 5.72, 5.74, 10.45

**港湾**(Port) : 6.38, 7.17, 7.24, 7.31, 7.35, 7.37, 7.42, 7.45, 7.61, 7.63, 10.43

整備能力 (Harbor Capacity) : 7.16, 7.17, 7.18, 7.34, 7.36, 7.71, 7.72, 7.73, 7.74

入港中 (In Port) : 7.12, 7.14, 7.34, 7.36, 7.39, 7.41, 7.43, 9.55, 9.74

帰港 (Returning to) : 3.0[G/2], 7.75

主要港 (Major) : 5.42, 5.74, 7.18, 7.62, 10.21, 10.23, 10.25, 10.43

地方港 (Secondary) : 10.21, 10.23, 10.25, 10.43

**法務官**(Praetor) : 5.1, 5.21, 5.22, 5.24, 5.29, 5.32, 5.34, 5.42, 5.46, 5.51, 5.52,

5.67, 5.68, 7.21, 9.6

**首都法務官**(Praetor Urbanus) : 5.1, 5.25, 5.32, 5.46, 5.63, 10.32

**前執政官**(Proconsul) : 5.1, 5.21, 5.22, 5.23, 5.29, 5.32, 5.34, 5.43, 5.51, 5.52,

5.66, 5.67, 5.68, 7.21, 9.6

**統帥権延長**(Prorogue) : 3.0[B/2], 5.21, 5.22, 5.23, 5.24, 5.3, 5.31, 5.42, 5.66

資格 (Eligibility) : 5.32

包囲中 (Siege) : 5.34

**州**(Province) : 5.21, 5.22, 5.23, 5.24, 5.29, 5.41, 5.61, 5.66, 5.76, 6.41, 10.21, 10.44

本国 (Home) : 6.41, 7.51, 10.25

出身 (Origin) : 10.43

**襲撃**(Raid) : 3.0[B/7], 7.3, 7.5

解決 (Resolution) : 7.52

結果 (Result) : 7.53

**回復**(Recovery) : 3.0[G/4]

**退却**(Retreat) : 7.44, 7.48

**道路**(Roads) : 2.1, 6.41

**ローマの軍紀**(Roman Discipline) : 8.31

**ローマの矜持**(Roman Honor) : 8.23

**ローマイタリア**(Roman Italy) : 2.1, 5.21, 5.22, 5.23, 5.29, 5.66, 6.41, 7.45,

10.21, 10.22, 10.23, 10.24, 10.25

**ローマ市**(Rome (city)) : 5.25, 5.26, 5.28, 5.46, 5.47, 5.63, 5.66, 9.31, 9.6, 10.21,

10.23, 10.24, 10.32

**ローマ守備隊**(Rome Garrison) : 5.1, 5.25, 5.46, 5.63, 5.66, 10.23

**荒地ヘクス**(Rough hex) : 6.41

**サルジニア**(Sardinia) : 2.1

**離散**(Scattered) : 7.32, 7.34, 7.35, 7.43, 7.62, 7.75, 9.55

**海洋**(Seas) : 2.1

**元老院**(Senate) : 5.26, 5.6, 10.11

許可 (Permission) : 5.21, 5.22, 5.23, 5.24, 5.25, 5.26, 5.41, 5.43, 5.46, 5.65;

軍団制限 (Legion Limit) : 5.55

凱旋式の許可 (Request Triumph) : 5.48;

担当州を離れる (Leaving a Province) : 5.61

緊急追撃 (Hot Pursuit) : 5.62

ローマへの出入り (Rome) : 5.63

軍団編成 (Raise Legions) : 5.64, 10.16

許可取得手順 (Procedure) : 5.66

**プレーの手順**(Sequence of Play) : 3.0

**シチリア**(Sicily) : 2.1, 10.12

**攻城戦強襲**(Siege Assault) : 5.47, 5.48, 5.53, 5.55, 5.56, 5.77, 7.43, 9.31, 9.8

**攻城戦損耗**(Siege Attrition) : 3.0[D/2], 5.47, 5.48, 5.56, 5.77, 7.43, 9.55, 9.8

**攻城兵器**(Siege Engine) : 10.13, 10.41, 10.44

配置 (Placement) : 10.24, 10.43

**戦隊**(Squadron) : 2.2, 5.1, 7.11, 7.12, 7.16, 7.17, 7.18, 7.22, 7.34, 7.37, 7.47, 7.52, 7.62

戦闘損失 (Combat Losses) : 7.46

合流 (Pick up) : 7.31, 7.62, 7.35

分離 (Drop off) : 7.36

**停止**(Stop) : 5.41, 5.47, 5.62, 5.76, 6.38, 7.31, 7.32, 7.35, 7.38, 7.39, 7.41, 7.62

**海峡**(Straits) : 6.38, 7.48, 7.65

**戦力比**(Strength Ratio) : 7.45

**補給**(Supply) : 9.55

**降伏**(Surrender) : 9.74

**戦術優勢**(Tactical Superiority) : 7.45

**訓練**(Training) : 3.0[G/3]

軍団 (Legions) : 5.46, 5.63, 10.3, 10.31, 10.32

船員 (Crews) : 7.13

**裏切り**(Treachery) : 5.77, 7.43, 9.6, 9.8

**トリポリタナ**(Tripolitana) : 6.41

**凱旋**(Triumph) : 5.21, 5.22, 5.23, 5.24, 5.26, 5.47, 5.67

許可要求 (Request) : 5.48

**包囲下**(Under Siege, 5.28, 5.34, 5.76, 6.38, 7.34, 7.61, 7.63, 10.21, 10.23; 籠城

(Besieged)参照

**崩壊**(Useless) : 7.62, 10.53, 10.55

**勝利**(Victory) : 3.0[G/5]

戦闘 (Battle) : 5.47, 5.67, 7.14, 7.47, 10.31

大勝利 (Major) : 5.67, 10.31

攻城戦強襲 (Siege Assault) : 5.47

攻城戦損耗 (Siege Attrition) : 5.47

**冥王の訪問**(Visit from Pluto) : 3.0[B/3]

**冬季**(Winter) : 7.7, 7.75

# CARTHAGE 地名索引

## イタリアマップ [It]

### ガリア・マッシリア[3]

アクア・セクスティアエ	1528
アレラテ	1329
マッシリア(M)***	1629
ネマウス	1130

### リグリア・タウリニ[2]

アルビンガウヌム	1719
ケメネルム	1723
ハステイ	1319
タウリノルム	1221
ウェルケラエ	1219

### リグリア・フリニアテス[2]

デルトナ	1516
ゲヌア**	1717
ティキヌム	1416

### ガリア・トランスパダナ[2]

ベルゴムム	1113
ブリクシア	1412
クレモナ(M)	1513
マントウア	1811
メディオラニウム	1215
ノウァリア	1217
ウェロナ	1709

### ウェネティア[2]

アルティヌム	1904
アトリア	2007
アクィリエア**	1901
ベッルニウム	1504
パタウィウム	1504
タウリノルム	1705

### ガリア・シスパダナ[2]

ボノニア	2011
ファウエヌア	2410
ムティナ	2012
パルマ	1813
プラケンティア(M)	1514
ラウエンナ*	2409

### 北エトルリア[2]

アッレティウム(M)	2613
フロレンティア	2414
イルウァ* (都市はありません)	2718
ピサ(M)*	2315
ポボルニウム	2717
ウォアテラエ	2514

### 南エトルリア[3]

クルシウム	3012
コルトナ	2813
コサ	3116
ベルシア	2911
サトゥルニア	3115
タルキニ	3315

### ウンブリア[3]

アリミヌム(M)*	2708
カメリヌム	3109
ファヌム・フォルトゥナエ	2908
セナ・ガリカ	3008
センティヌム	2909

スポレティウム	3311
<b>ビケヌム[2]</b>	
アンコナ	3107
アスクルム	3308
カストラ・ノウム	3407
フィルムム	3208
ハドリア	3508
トルエントウム	3307

### サビヌス[4]

アルバ・フケンヌ(M)	3711
アミテルヌム	3510
コルフィヌム	3810
レアテ	3512

### ラティウム[2]

アンティウム*	3915
カシヌム	4212
フレゲラエ	4013
オスティア***	3715
ブラエネステ	3713
ローマ(L)	3714
タッラキナ*	4114
ティブル	3614

### サムニウム[3]

アエセルニア	4010
アクィラニア	4708
ベネウエントウム	4510
ボウィアヌム(M)	4109
ラリヌム	4208
オルトナ*	3808
サエピヌム	4210

### カンパニア[2]

カプア	4412
クマ(M)**	4413
ネアポリス(M)***	4512
ノラ	4411
サレルヌム	4612

### アプリア[2]

アプリア	4506
アウスクルム	4608
バリウム*	5004
カヌシウム	4706
グナティア	5203
ルケリア	4508
シプントウム	4505
テアヌム	4307
ウェヌシア	4707

### ルカリア[3]

ブルクセントウム*	5110
ゲルメントウム	5109
ヘラクレア	5407
メタポントウム**	5306
パエストウム*	4911
ポテンティア	4908
ウェナ	5011

### カラブリア[2]

ブルンディシウム**	5402
ヒドルントウム*	5701
タレントウム(L)***	5405
ウツェントウム	5803

### ブルッティウム[3]

コンセンティア	5611
クロトン*	5908
ヒッポントウム	5812
ロクリ*	6013
レギウム(M)**	6015
テリナ*	5711
トゥリイ*	5509

### 東シチリア[3]

カメリナ	6222
カタナ*	6118
エンナ	6021
ヘロルス	6520
レオンティニ	6119
リバラ*	5616
メガラ	6219
メッサナ(M)**	5915
ミラエ	5816
ネトウム	6420
タウロメニウム	6017
ティンダリス	5818
シラクサ(L)***	6419

### 西シチリア[3]

アグリゲントウム(M)	5923
ケファロアディウム	5720
ドレパヌム(M)**	5326
ヘラクレア・ミノア	5825
リリバエウム(M)***	5526
パノルムス(M)**	5423
セゲスタ	5425
テルマエ	5522

### メリタ[1]

メリタ*	6725
------	------

### 南サルジニア[3]

カラリス*	4322
クセリス	3930
スルキ	Cr-1527
タロス*	4033

### 北サルジニア[3]

オルビア*	3326
ヌラ	3231
ティブラ	3227

### コルシカ[3]

アレリア*	2823
マリアナ*	2622
マリアニウム	3126
ウルキニウム*	2826

### カルタゴマップ[Cr]

#### トリポリタナ[4]

カプサ	3443
ギギティス	4735
スフェトゥラ	3439
タカベ	4237

### カルタゴ[3]

カルタゴ(L)***	3028
カルピ	3128
クルシ	3327
ハドルメントウム	3530

ヒッポ・ディアリットウス(M)	2829
レプティス	3729
マクテリス	3136
ムムプリサ	2931
ムステイ	3035
スフェス	3337
タバラ	4233
タブラカ	2533
タブスス	3829
ティブルス	3932
トゥッガ	2933
トゥネス	3029
ウティナ	3131
ウティカ(M)**	2928
ザマ	3133

### ヌミディア[4]

バオタス	2744
ブッラ・レギア	2734
クッル	1939
キルタ(M)	2341
ヒッポ・レギウス(M)*	2436
ラムバエシス	2446
ルシカデ	2238
シッカ・ウェネリア	2936
タガステ	3043
テウエステ	2739

### マウレタニア[4]

イコシウム	1149
イギルギル	1942
ルスツケリア	1347
サルダル	1744
シティエス	2046
ティパサ	1151

### 凡例

[数字]=	州の損耗値
M=	中都市
L=	大都市
*=	小港湾
**=	地方港
***=	主要港



**GMT Games, LLC**  
P.O. Box 1308  
Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com